Re-miks

teorie i praktyki

pod redakcją
Michała Gulika,
Pauliny Kaucz
i Leszka Onaka

Hub
Wydawniczy
Rozdzielczość
Chleba

Re-miks

teorie i praktyki

pod redakcją
Michała Gulika,
Pauliny Kaucz
i Leszka Onaka

Hub
Wydawniczy
Rozdzielczość
Chleba

Kraków 2011

Remiks. Teorie i praktyki
Materiały z konferencji *Ars Electronica: Remixed & Remastered*, Kraków 2011

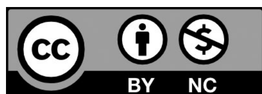
WYDANIE I

REDAKCJA: Michał Gulik, Paulina Kaucz, Leszek Onak
KOREKTA: Łukasz Libiszewski
SKŁAD I ŁAMANIE: Łukasz Libiszewski
PROJEKT OKŁADKI I STRONY TYTUŁOWEJ: Jakub Rudziński

RECENZJA NAUKOWA: prof. dr hab. Andrzej Pitrus, prof. dr hab. Eugeniusz Wilk, dr hab. Małgorzata Radkiewicz
OPIEKA NAUKOWA NAD KONFERENCJĄ *Ars Electronica: Remixed & Remastered*: dr Anna Nacher

Hub Wydawniczy Rozdzielczość Chleba
Fundacja Liternet
ul. Jahody 2/5
30-348 Kraków
tel.: 608 401 883
e-mail: fundacja@fundacjaliternet.pl
http://fundacjaliternet.pl

PUBLIKACJA POWSTAŁA PRZY WSPARCIU FINANSOWYM RADY KÓŁ NAUKOWYCH UNIWERSYTETU JAGIELLOŃSKIEGO



ISBN 978-83-933358-0-0

Spis treści

ANNA NACHER, MICHAŁ GULIK I PAULINA KAUCZ

Post-teorie i re-praktyki. Wprowadzenie do remiksu

Przedrostek post- wprowadził sporo zamętu do współczesnej humanistyki. Od postmodernizmu, przez posthumanizm i postkolonializm, teorie postwszystkiego zdominowały myślenie o kulturze na światowych uniwersytetach. Potencjał krytyczny, jaki niósł ze sobą post-, ulegał jednak dalszemu rozproszeniu, stając się… postkrytyczny. Czas więc być może, aby przyjrzeć się zjawiskom współczesnej kultury przez pryzmat innego przedrostka. Wydaje się bowiem, że wiele możemy zyskać, uzupełniając post- o re-, remiksując postmodernizm.

Remiks, jako kategoria badawcza, nie doczekał się wystarczającego opracowania na gruncie polskiej humanistyki. Propozycja teoretyczna Lawrence'a Lessiga, sprecyzowana w popularnej książce *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, przetłumaczonej na język polski w 2009 roku, była przede wszystkim interwencją w dyskurs praw autorskich. Fenomen remiksu wykracza jednak daleko poza obszar zagadnień prawnych. Pojęcie to, zaczerpnięte ze słownika muzycznego, może posłużyć jako doskonałe narzędzie do analizy cyrkulacji tekstów w dobie mediów cyfrowych. Remiks nie charakteryzuje przy tym wyłącznie procesu twórczego, ale – być może przede wszystkim – taktyki odbiorcze. Ogromna część naszego uczestnictwa

w kulturze zasadza się bowiem na logice remiksu, w której powtórzenie i oryginalność, determinizm i podmiotowa sprawczość splatają się w jednej figurze. Polecenie „kopiuj-wklej" stanowi tylko najbardziej powierzchniową formę takiego odbiorczego remiksu. W rzeczywistości zarówno twórcy, jak i odbiorcy stosują złożone taktyki remiksowe, które stają się dla nas narzędziem negocjowania znaczeń i tożsamości. Dla kulturoznawcy natomiast remiks może okazać się doskonałym pojęciem operacyjnym, które posłuży do przepracowania takich kategorii, jak oryginalność, autorstwo, podmiotowość, lokalność, wirtualność czy subwersja.

Pojęcie remiksu jest zatem terminem, który pozwala przyjrzeć się przede wszystkim praktykom. Choć zachęca do nieustannych rekonfiguracji i redefinicji dobrze zadomowionych kategorii autora, tekstu i artefaktu, to każe zwrócić się ku działaniu. Pozwala zatem uchwycić performatywny rys kultury współczesnej, a jednocześnie jest narzędziem umożliwiającym badanie kultury w kategoriach opisowych, nie wartościujących. Jedną z jego istotnych zalet jest możliwość porzucenia modernistycznego myślenia w kategoriach rozróżniania (i nieuchronnego waloryzowania, bo często stanowi ono wręcz odruchową matrycę myślenia wielu humanistów) praktyk artystycznych oraz form kultury popularnej. Można potraktować remiks jako narzędzie, które pomaga w „przestrojeniu" aparatów analitycznych i wrażliwości badawczej, a zmiana punktu widzenia – jak wiadomo – pozwala dostrzec zarówno uwarunkowania patrzącego, jak i rzeczy wcześniej niedostrzegane.

Jak już wspomnieliśmy, jest jednocześnie symptomatyczne, że tak modna swego czasu (zarówno na planie estetycznym, jak i badawczym) kategoria badawcza nie doczekała się w polskiej humanistyce poważniejszego potraktowania ani teoretycznego pogłębienia. Jakby wraz z przemijającym latami 90., ich żywiołową i innowacyjną kulturą didżejską, a także bardziej eksperymentalnymi formami, w których remiks pełnił często funkcję krytyczną (dość wspomnieć realizacje

Kima Cascone'a, DJ-a Spooky, Kid 606 czy artystów wydających płyty w Mego, Sub Rosie lub Mille Plateaux), samą kategorię zaczęto traktować z rosnącą nieufnością, niechęcią czy poczuciem wyczerpania jej potencjału. Zapewne złożyło się na to kilka przyczyn, wśrod których najważniejsza wydaje się być kondycja kultury określanej często mianem kultury partycypacji. Po okresie dominacji entuzjastycznej wizji milionów zaktywizowanych – i krytycznych wobec mediów – odbiorców, wyłoniła się także refleksja dostrzegająca zdecydowane minusy sieci nowej generacji: zagarnianie coraz większych obszarów codziennych praktyk użytkowniczych przez logikę rynku, konsumpcji i akumulacji zysku; żerowanie na darmowej pracy entuzjastów w dobie frenetycznego „cięcia kosztów"; kolonizowanie działań, które do tej pory wymykały się totalizującej sile dyskursu. (Nie warto tutaj wspominać o podejściach pseudokrytycznych, które w rodzimej recepcji zdobyły sobie nieuzasadnioną sławę, jak książka Andrew Keena o „kulcie amatorów", oparta na fundamentalnym niezrozumieniu mechanizmów współczesnej kultury medialnej oraz anachronicznej wizji relacji między autorami i odbiorcami).

A jednak to właśnie stan obecnej cyberkultury stał się jednocześnie najlepszym powodem, dla którego warto na nowo sięgnąć po kategorię remiksu – w latach dziesiątych nowego wieku coraz częściej mówimy bowiem o logice mash-upu. Warto przytoczyć definicję Stefana Sonvilli-Weissa, pomieszczoną w zredagowanym przez niego tomie *Mashup Cultures* (Wiedeń 2010), według której mash-up oznacza „połączenie danych lub funkcjonalności dwóch lub więcej różnych źródeł zewnętrznych dla stworzenia nowej usługi" (Ibidem, s. 8). Najbardziej typowym przykładem byłby szereg serwisów sieciowych opartych na usłudze Google Maps, jak choćby Picasa, która pozwala lokować zdjęcia na mapach tego serwisu, czy jak popularne „zagnieżdżanie" materiałów wideo z platformy YouTube w innych lokalizacjach. Choć obecnie ten termin często stosuje się zamiennie z remiksem (nie inaczej działo się także w trakcie konferencyjnych

wystąpień i dyskusji), to wydaje się, że oba terminy – choć bardzo sobie bliskie – dzieli również subtelna różnica. Logika mash-upu nie uprzywilejowuje bowiem instancji autorskiej, jak to często miało miejsce w przypadku strategii remiksu, a także w kulturze didżejskiej, gdzie – to paradokslany wniosek – figura DJ-a stanowiła często najistotniejszy punkt odniesienia, do tego stopnia, że można byłoby wręcz zaryzykować hipotezę o pewnym powrocie do romantycznej wizji autorstwa. Jak pisze Paul D. Miller, znany jako DJ Spooky: „Kultura didżejska – młodzieżowa kultura miejska – sprowadza się do potencjału rekombinowania. Jej najważniejszą cechą jest eugenika wyobraźni. Każde źródło próbek zostaje poddane fragmentacji, a zatem pozbawione poprzedniego znaczenia (…). Próbki mają znaczenie tylko wtedy, gdy uobecnia się je na nowo w asamblażu, jakim jest miks" (Paul D. Miller, *Algorytmy: wymazywanie i sztuka pamięci* w tomie *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej,* pod red. Ch. Coxa, D. Warnera, przeł. M. Libera, Gdańsk 2010). Inaczej w przypadku nowszych strategii. Mash-up oznacza, że równie istotne jest źrodło, materiał wyjściowy, składniki hybrydycznego zestawienia. Remiks – przy całej różnorodności jego form – często oparty jest natomiast na strategii mocnego przetworzenia pierwotnych elementów. Jest to doskonale widoczne zwłaszcza w obszarze sound artu, sięgającego po nagrania terenowe i poddającego je tak silnemu przetworzeniu, że po pierwotnym materiale pozostaje zaledwie ślad. Podobnie bywa zresztą w przypadku kompozycji celowo arbitralnie zestawiających ze sobą dźwiękowe fragmenty. Dlatego uprawniony wydaje się wniosek Sonvilli-Weissa dotyczący możliwości potraktowania mash-upu jako kulturowej metafory: „jeśli uznamy *mashup* za metaforę równoległych i współistniejących sposobów myślenia i działania – w miejsce zasad opartych na wyłączności, przyczynowości i redukcjonizmie – metaforę logiki opartej raczej na »zarówno« niż »albo-albo«, to możemy uzyskać znacznie głębsze zrozumienie specyfiki wielości i różnorodności w kulturach typu *mashup*." (op. cit., s. 8.) A zatem między remiksem a mash-upem być może mielibyśmy do czynienia z pewną zmianą wrażliwości i trybów funkcjonowania w kulturze.

Remiks jako kategoria badawcza może więc stanowić wciąż atrakcyjny obszar badań i to co najmniej na kilku polach – zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę proweniencję samego terminu, mającego bardzo złożoną historię, prowadzącą ku alternatywnym kulturom tańca (kluby gejowskie i początki kultury techno lat 80. w Detroit, Chicago i Nowym Jorku), praktykom w obrębie mainstreamu (kultura disco lat 70.), kulturze rocksteady, reggae i dub na Karaibach (a później w Wielkiej Brytanii – co barwnie opisał Dick Hebdige w klasycznej już dzisiaj książce, poświeconej między innymi początkom punka, *Subcultures. The Meaning of Style*, a później w *Cut'n'Mix. Culture, Identity and Carribean Music*), ale także ku awangardowym działaniom muzycznym (Steve Reich oraz Tape Music Centre w San Francisco lat 60.), a nawet – jeśli turntablism także uznać za kulturę remiksu – ku niemieckiej Grammophonmusik z lat 30. W rodzimym kontekście wciąż zbyt mało uwagi poświęcono właśnie choćby owej genealogii remiksu, zwłaszcza widzianej z perspektywy audialnej teorii mediów, która ostatnimi czasy staje się ważnym głosem uzupełniającym ustalenia badaczy wypracowane na gruncie paradygamatów wzrokocentrycznych. Interesującego spojrzenia dostarcza tutaj ścieżka badawcza eksplorująca „efekt fonografu", czyli związek praktyk estetycznych z technologiami zapisu i odtwarzania dźwięku. Jak pokazuje Mark Katz w swojej książce *Capturing Sound. How Technology Has Changed Music* (Berkeley i Los Angeles 2004), nie można tego związku potraktować w kategoriach wyłącznie determinizmu technologicznego czy w układzie przyczyna – skutek (rozwój technologii – innowacje estetyczne). Lisa Gitelman (*Always Already New. Media, History and the Data of Culture*, Cambridge 2006) pokazuje z kolei, że teoria mediów uprawiana przy zepchnięciu na margines technologii rejestracji i przetwarzania dźwięku prowadzi do pewnej jednostronności, będącej

wynikiem zbytniego przywiązania do tekstualnych i obrazowych form inskrypcji. Odmienne historie rozwoju mediów kreśli także Jonathan Sterne (*The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Durham 2003). Pojęcie remiksu może więc również posłużyć jako nowy punkt wejścia do rozmaicie konfigurowanych historii mediów – rozumianych w perspektywie kulturoznawczej, czyli nie jako wyizolowane z życia społecznego techniki i urządzenia rozwijające się zgodnie z własną, autonomiczną logiką, a jako aparaty włączone w tkankę codziennego doświadczenia kulturowego i społecznego na wielu poziomach.

I takie właśnie – udane – próby podejmują autorzy tomu, dla których pojęcie remiksu staje się soczewką ogniskującą refleksję nad kulturą audiowizualną. Niniejsza książka jest bowiem nieśmiałą próbą zarysowania horyzontów remiksu dla współczesnej humanistyki. Składają się na nią teksty z referatów wygłoszonych na ogólnopolskiej konferencji naukowej *Ars Electronica: Remixed & Remastered*, zorganizowanej przez Koło Naukowe Medioznawców UJ oraz Fundację Liternet w Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ 24-25 marca 2011 roku. Sukces frekwencyjny konferencji dowiódł, że tematyka remiksu ma niezwykle istotny wpływ na myślenie młodych polskich kulturoznawców. Przekrój tematyczny zaproponowanych tekstów zaowocował prawdziwie interdyscyplinarną publikacją, w której medioznawstwo pełni funkcję organizującą.

Jak w artykule otwierającym tom Ewa Wójtowicz dowodzi: „[p]ojęcie remiksu, wywodzące się ze świata muzyki, a dokładniej z kultury hip-hopowej, zaczęło funkcjonować w sztukach wizualnych, odkąd wkroczyła do nich digitalizacja". Za pierwsze protoremiksy uznać już można fotomontaże berlińskich dadaistów, Johna Heartfielda czy Hannah Höch. Miały one charakter świadomych działań na materiale źródłowym oraz typowy dla remiksu ładunek krytyczny, ale pozostawały przykładami jednostkowymi, zogniskowanymi wokół partykularnych kontekstów. Nie zapowiadały jeszcze zmiany, która w domenie (re)produkcji kulturowej dokonała się na przełomie XX i XXI wieku za sprawą mediów elektronicznych. Cyfrowość, jako konstytutywna cecha strategii i taktyk przetwarzania, jest więc w rozważaniach na temat remiksu nie do pominięcia. Znajduje to potwierdzenie w spektrum zagadnień, którym autorzy tekstów poświęcili uwagę. Niemal wszystkie z nich dotyczą bowiem działań z pogranicza praktyk nowomedialnych.

Ewa Wójtowicz poddaje analizie projekty artystyczne Marka Ameriki, rozumiejąc je jako mediację pomiędzy sformułowaną przez Lva Manovicha koncepcją estetyki postmedialnej a pojęciem postprodukcji-reprogramowania, omówionym w tekstach Nicolasa Bourriauda. Przywołuje również zarysowaną przez Eduardo Navasa taksonomię remiksu, która wydaje się ciekawą próbą systematyzacji zjawiska z perspektywy jego ograniczeń formalnych. Grzegorz D. Stunża zastanawia się nad potencjałem krytycznym tkwiącym w internetowych mikronacjach. Remiks oznacza tu złożoną praktykę parodystycznych rekonfiguracji, w których idee, zjawiska i symbole znane z rzeczywistości zostają krytycznie przepracowane w internetowych społecznościach.

Bardzo wiele tekstów poświęconych zostało zagadnieniu autorstwa. Emilia Dłużewska zastanawia się nad praktyką repostingu stosowaną przez użytkowników portalu soup.io. Repost, rozumiany tu jako „mutacja podstawowej formuły kopiuj-wklej", zmienia radykalnie tradycyjne pojmowanie oryginału i autora. W artykule *Wszystkie możliwe warianty naszej przyszłości* Antoni Michnik poddaje natomiast w wątpliwość pojęcie oryginalności w dziełach będących własnymi autoremiksami. Różnica pomiędzy sześcioma alternatywnymi wersjami filmu *Blade Runner* ma status ontologiczny. Tekst Barbary Kuleszy bada utwory fanowskie powstałe na kanwie książek z serii o Harrym Potterze. Autorka omawia ich wymiar kolektywny, będący efektem pracy społeczności skupionej wokół forum literackiego mirriel.net, oraz relację fanfikcji do tekstu wyjściowego. Mateusz Felczak

powołuje figurę e-dytora, mediującego pomiędzy autorem i odbiorcą, zarysowując nowy kąt patrzenia na literaturę w internecie.

W dwóch tekstach z zakresu filozofii podmiotu powraca pytanie o możliwość sprawczości w kulturze remiksu. Mateusz Curyło śledzi podmiotowe ślady w sieci, podążając za teorią pisma Derridy i ogólną teorią aparatu Flussera. Aldona Kopkiewicz zaś poszukuje paradoksalnych momentów emancypacyjnych w intertekstualnej poezji Tadeusza Pióry. Remiks zostaje tu ujęty niejako wbrew swemu zwyczajowemu zastosowaniu, jako warunek możliwości zaistnienia podmiotu.

Interesujących spostrzeżeń dostarcza też metatekstualna refleksja zaprezentowana w analizie Macieja Kopycińskiego. Posiłkując się Latouriańską ANT (Actor-Network Theory), używa on metafory remiksu do określenia niejednorodnego treściowo i wizualnie tekstu filozoficznego, który przy pomocy elektronicznych narzędzi edycyjnych przybiera formę mozaikową. Agata Kołodziej z kolei na przykładzie *Writings through Finnegans Wake* Johna Cage'a dowodzi, że poprzez eksponowanie materialności języka, techniki remiksowe doprowadzają do zatarcia lub wręcz wymazania źródła tekstu literackiego.

Remiks okazał się owocnym narzędziem analitycznym w warsztacie filmoznawców i teoretyków fotografii. *Pozytywy* Zbigniewa Libery stały się dla Michała Sowińskiego pretekstem do skomplikowania statusu reprezentacji w kulturze współczesnej. Polemizując z Ewą Domańską, autor stara się zarysować specyficzną filozofię obrazu, jaka wyłania się z dzieła Libery. Ewa Drygalska w artykule *Samplując kino blaxploitation w hip-hopi*e zastanawia się nad technikami przetwarzania wątków kina afroamerykańskiego z lat 70. przez twórców muzyki hip-hopowej. Podobnym tropem podąża Iwona Morozow w tekście na temat relacji hipertekstualnych ujawnianych przez filmowe remiksy; od Quentina Tarantino po *found footage*. *Found footage* – tym razem jako zagadnienie z obszaru sztuki krytycznej – interesuje również Jakuba Morawskiego. Autor analizuje filmy Guya Deborda i Haruna Farockiego jako przykłady zastosowania taktyki *détournement*, w polemiczny sposób odnoszącej się do poddanego przekształceniu oryginałowi.

Nie zabrakło w tomie tekstów tropiących źródłowe znaczenie remiksu w praktykach muzycznych. Kaja Klimek w tekście *Znalezione, nie kradzione* zarysowuje kulturoznawczą teorię plądrofonii. Plądrowanie dźwięków jawi się zarówno jako nowa kreatywna forma konsumpcji, jak i wyzwanie dla dyskursu praw autorskich. Tekst Klimek wchodzi w dialog z pracą Krzysztofa Gawlasa, który na przykładzie utworu *Nokturn* przedstawia techniki wariacyjne wykorzystane w warsztacie kompozytorskim do przetworzenia Nokturnu c-moll Fryderyka Chopina op. 48 nr 1. Zagadnienia muzyczne, literackie i wizualne łączą się w projektach Lena Sousy, analizowanych przez Marcina Boguckiego. Autor opisuje intermedialny proces negocjacji znaczeń na przykładzie mash-upów poezji Czesława Miłosza i muzyki zespołu New Order.

W skład tomu weszły, jak widać, teksty skoncetrowane wokół jednego zagadnienia, lecz bardzo różnorodne – zarówno tematycznie, jak i teoretycznie. Z radością oddajemy więc książkę *Remiks. Teorie i praktyki* w państwa ręce, wierząc, że stanie się ona przyczynkiem do dalszych dyskusji na temat praktyk remiksowych we współczesnej kulturze. Jednocześnie chcielibyśmy serdecznie podziękować wszystkim, którzy przyczynili się do sukcesu konferencji i wydania niniejszego tomu.

EWA WÓJTOWICZ

Twórca jako postproducent – między postmedialnym remiksem a reprogramowaniem kultury

Między problemami zasygnalizowanymi w tytule, czyli remiksem postmedialnym, wywodzącym się z koncepcji estetycznej Lva Manovicha, a zagadnieniem reprogramowania kultury, obecnym w teorii Nicholasa Bourriauda, tworzy się wspólny obszar. Może on zaistnieć za sprawą praktyki sztuki, która dostarcza wciąż nowych przykładów na postprodukcyjną aktywność artystów. Jednocześnie wciąż istotny jest kontekst historyczny, kluczowy dla wszelkich re-praktyk w sztuce. Refleksja estetyczna, rozpoznając nowe media w sztuce lat 90. XX wieku, koncentrowała się głównie na cechach nowości związanych z ich specyfiką. Obecnie, u progu drugiej dekady XXI wieku, media elektroniczne oraz funkcjonowanie artysty w sieci przestały być nowością w sztuce, a stały się nieodłącznym elementem jej pejzażu. Warto przemyśleć, czy można mówić jeszcze o mediach nowych, czy raczej są to media remiksu, dokonujące różnego typu re-akcji wobec istniejących treści kultury. Powstaje pytanie, jak estetyka może zareagować na stan ciągłej niestabilności ontologicznej dzieła sztuki? Czy modele wypracowane w odniesieniu do mediów nowych (wraz z całym bagażem pojęcia nowości) są przydatne w odniesieniu do świata sztuki, w którym powtórzenie, przetworzenie i odtworzenie stanowią

dominującą strategię artystyczną? Wreszcie, czy możemy jeszcze mówić o strategiach, czy raczej o taktykach?

Już Norbert Bolz zauważył, że dla obrazów estetyki cyfrowej powtórzenia i regularności są podstawowymi cechami, a niepowtarzalność i autentyczność tracą znaczenie (Bolz 1997, 352). Wobec konieczności uchwycenia złożonych relacji, jakie zachodzą między elementami sytuacji estetycznej w świecie sztuki – w którym cyfrowe media i komunikacja sieciowa istnieją już dostatecznie długo, by stanowić autonomiczny jej kontekst – należy prześledzić przykłady działań artystów, którzy posługują się strategią remiksu. Przetwarzają oni nie tylko obrazy, ale także, obecne w zbiorowej pamięci za pomocą dokumentacji, działania performatywne różnego typu, wreszcie – re-materializują obiekty powstałe w świecie wirtualnym. Aktywność ta dotyczy więc różnych mediów, które można określić, za Lvem Manovichem, mianem post-mediów. Estetyka post-medialna nie jest jedynym możliwym kontekstem teoretycznym dla strategii artystycznych, które są tematem tego tekstu, jednak stanowi punkt wyjścia do rozważań na temat remiksu jako formy aktywności twórczej. Koncepcja estetyki postmedialnej, zarysowana przez Manovicha w 2001 r., miała stać się częścią książki *Info-estetyka*, która nie została ukończona. Po modyfikacji i koniecznych aktualizacjach została rozwinięta w książce *Software Takes Command*, której (wciąż nie w pełni ostateczna) wersja z roku 2008 jest dostępna w sieci.

W 2001 roku Manovich nakreślił roboczy program estetyki postmedialnej, zastrzegając jego niepełność. Postulował wówczas zastąpienie koncepcji medium przez inne pojęcie związane ze sferą komputerów i sieci. Zakładał też, że „kategorie estetyki postmedialnej nie powinny być związane z żadnym medium zapisu czy komunikacji" (Manovich 2006, 109), natomiast estetyka postmedialna powinna korzystać ze sposobu organizacji danych, sposobu myślenia, narzuconego przez narzędzie, jakim jest na przykład komputer, a także przejąć wszelkie „koncepcje, metafory i operacje" (Manovich 2006, 109) oraz język związany

z komputerem. Nowe pojęcia – często trudne do przełożenia na język polski bądź w przekładzie tracące coś ze swego znaczenia albo zbyt długo na ten przekład oczekujące – są jednak ważnym tropem, ponieważ mówią o nowych czynnościach, potrzebach, możliwościach, które pojawiły się w kulturze. Odejście od medium prowadzi do skupienia uwagi na operacjach (analogia do języka programowania i jego komend), które są związane z możliwościami użytkownika. „Zamiast wykorzystywać koncepcję medium, możemy przyjąć koncepcję »software« do opisu mediów przeszłości, aby np. zadać pytanie o to, na jakie działanie pozwala użytkownikowi dane medium" (Manovich 2006, 109-110). Manovich za cezurę uważa rok 2005, czyli moment pojawienia się narzędzi społecznościowych i wyłonienie Web 2.0 jako nowego środowiska kultury. Niemal dokładnie w połowie dekady doszło więc do przełomu, który uczynił kulturę sieciową bardziej egalitarną, a także zmienił relacje między twórcami a odbiorcami, a także status tego, co ich łączy – dzieła sztuki.

Media, które stają się soft-mediami, jak postuluje Manovich, w obrębie sztuki cyfrowej są wciąż sprzężone i występują w różnych konfiguracjach, których modularność wywołuje nie tylko efekt ponadlokalności, ale także ponadczasowości. Estetyka mediów poszukuje odpowiedzi na pytania, wyłaniające się wraz z kolejnymi nowymi mediami, po które sięgają artyści. Jednak nie zawsze kryterium nowości jest tu kluczowe. Niekiedy artysta przetwarza istniejące już obrazy, co powoduje, że rezultat jest hybrydą, często intermedialną. Remiks w kulturze cyfrowej oznacza, jak pisze Lawrence Lessig, traktowanie całości kultury jako RW (*Read/Write*) – kultury do zapisu, w opozycji do kultury „tylko do odczytu" (*Read Only* – RO). Kultura „do zapisu" byłaby więc adekwatnym do skali problemu pojęciem, dotyczącym ciągłego przepisywania i remodelowania istniejących zasobów w duchu dzielenia się treścią na podobnych zasadach, jak to dzieje się przy dostępie do plików (Lessig 2009, 37). Remiks jest w tym wypadku jedną ze strategii podejmowanych przez artystów dysponujących narzędziami przetwarzania obrazów i innych treści cyfrowych.

Innym możliwym punktem odniesienia jest pojęcie postprodukcji w rozumieniu Nicholasa Bourriauda (Bourriaud 2002, 69). Artysta jako postproducent zajmuje szczególne miejsce w świecie kultury, w którym twórczość i produkcja treści stały się codzienną praktyką. Do tego pojęcia odwołuje się także, z perspektywy praktycznej, Mark Amerika. Wydaje się więc, że ani estetyka postmedialna, ani obecna w tle koncepcji postprodukcyjności estetyka relacyjna nie odpowiadają w pełni na pytania, które przynosi problem ciągłych przetworzeń treści i formy dzieła sztuki. Problem ten można rozumieć jako reprogramowanie, do którego Bourriaud odwołuje się już w podtytule swojej książki. Jednak zagadnienie to można rozszerzyć na wszelkie re-praktyki w sztuce wywodzące się z kontekstu sieciowych mediów elektronicznych, z których tylko część zostanie omówiona w tym tekście.

Remiks wobec historii

Pojęcie twórcy jako wytwórcy (bądź autora jako producenta, w zależności od przekładu), wprowadzone przez Waltera Benjamina, powracało wielokrotnie w refleksji teoretycznej XX wieku, doczekało się też licznych komentatorów. Działania takie, jak odtworzenie (*re-enactment*), uaktualnienie (*update*), remiks czy – wprowadzona przez Bourriauda a rozwijana przez Amerikę – postprodukcja wpisują się bardziej w obszar strategii przetwarzania niż tworzenia. Natomiast sama historia remiksu w sztukach wizualnych XX wieku, która nie jest przedmiotem tego tekstu, jest bogata, pomimo że w tym czasie sam termin jeszcze nie funkcjonował. Niełatwo jest także ustalić, kiedy termin ten się pojawił, jeszcze trudniejsze byłoby oszacowanie, kiedy został po raz pierwszy zastosowany do sztuk wizualnych, w odniesieniu do których istniał już pewien słownik pojęć, takich jak: kolaż, fotomontaż, *found footage*. Za protoremiksy można uznać fotomontaże dadaistów, zwłaszcza berlińskich, na przykład Hannah

Höch czy Johna Heartfielda. Można także odnaleźć świadomą postawę przetwarzania u neodadaistów (np. Roberta Rauschenberga i jego *combine paintings*, Jaspera Johnsa w jego pracach, takich jak *Malowany brąz* z 1960 r.) czy u niektórych pop-artystów. Są to jednak pojedyncze przypadki wynikające z nieco innego kontekstu i nie stanowią jeszcze zapowiedzi zmian w kulturze na większą skalę. Historia remiksu, odpowiadająca bardziej kontekstowi mediów cyfrowych, ma związek głównie z audiosferą, a sposoby przetwarzania istniejących treści doczekały się szczegółowej typologii (mash-up, *bootleg*, *cut-up* i inne) związanej z charakterem działania na „źródłowym" materiale. W miarę pojawiania się tego rodzaju działań także w sztukach wizualnych, czy szerzej rozumianych multimediach, terminologia ta przechodzi na nowe pola, a pojęcia rozszerzają swoje znaczenie [1]. Zajmuje się tym między innymi Eduardo Navas, badacz teorii remiksu wywodzący się z kręgu Manovicha, tworząc próbę użytecznej taksonomii i kreśląc w stworzonym przez siebie diagramie możliwe relacje między różnego typu remiksami (Navas 2010). Tworzą one pola, które oddziałują na siebie wzajemnie. Czy próba podziału proponowanego przez Navasa jest użyteczna jako bardziej uniwersalny model? W odniesieniu do historii remiksu, związanej z muzyką osadzoną w kulturze popularnej, Navas tworzy podział na trzy kategorie: remiks rozszerzony (*extended*) [2], selektywny i refleksyjny. Kategoria pierwsza ma głównie znaczenie historyczne, nie będzie więc omawiana w tym tekście. Selektywność natomiast polega na dodawaniu i odejmowaniu pewnych elementów z oryginału. Remiks refleksyjny czerpie z różnych źródeł, ale na ich podstawie dąży do stworzenia autonomicznej wypowiedzi. Za historyczny przykład

[1] W 2010 roku mottem 23. edycji festiwalu Europejskiego Festiwalu Sztuki Mediów EMAF w Osnabrück było pojęcie mash-up.

[2] Podaję tu oryginalne brzmienie, aby uniknąć nieporozumienia co do podobieństwa ze znaczeniem „rozszerzony" (*expanded*) w odniesieniu np. do koncepcji *expanded cinema* Gene Youngblooda.

takiego remiksu Navas uważa krytyczne fotomontaże dadaisty Johna Heartfielda o wymowie antynazistowskiej. Heartfield remiksował treści propagandowego przekazu, kwestionując i ośmieszając jego komunikat. Eduardo Navas podkreśla, że remiks stanowi w tym wypadku metapoziom a „materiał, który jest miksowany (…) musi być rozpoznawalny, inaczej mogłoby dojść do nieporozumienia, że jest to coś nowego, a to byłoby już plagiatorstwo. Bez historii remiks nie jest sobą" (Navas 2007). Tym samym, w idealnym założeniu, remiks odcina się od aktywności plagiatorskiej, z którą często bywa mylnie utożsamiany. Nie sposób jednak zaprzeczyć, że trudność rozpoznania oryginału wzrasta, tym bardziej że narrację zastąpiła nawigacja, a dostępne interfejsy zmieniają doświadczenie widza. W rezultacie teoretycy mediów próbują opisać tę zmianę, sięgając po język kultury cyfrowej; mówiąc o samplach, remiksie czy posługując się metaforą bazy danych. Pojęcie remiksu, wywodzące się ze świata muzyki, a dokładniej z kultury hip-hopowej, zaczęło funkcjonować w sztukach wizualnych, odkąd wkroczyła do nich digitalizacja. Współczesny przykład, na jaki wkazuje Eduardo Navas, to twórczość Paula D. Millera, znanego jako DJ Spooky. Jego działalność – zarówno związana z gatunkiem muzycznym jaki uprawia, jak i zorientowana na wolny dostęp do dóbr kultury – bazuje głównie na treściach, które znajdują się w domenie publicznej. DJ Spooky brał także udział w kolektywnym projekcie, zorganizowanym w roku 1998 przez bawarską rozgłośnię radiową, polegającym na remiksie dźwiękowym, którego podstawą był projekt *Weekend* Waltera Ruttmanna z lat 30. XX wieku. Trwający 11 minut i 10 sekund materiał Ruttmanna to pionierska praca – kolaż różnych dźwięków, w tym słów i muzyki. Ruttmann zaprezentował ten projekt po raz pierwszy 13 czerwca 1930 r., będąc już wówczas znanym jako autor monumentalnego obrazu filmowego *Berlin – symfonia wielkiego miasta* (1927). Tym razem sięgnął po możliwości, jakie dawało radio, tworząc dźwiękowy pejzaż Berlina, odzwierciedlający audiosferę miasta podczas weekendu.

W roku 2004 DJ Spooky zaprezentował projekt *Rebirth of a Nation,* w którym, działając jako VJ, dokonał publicznego remiksu treści filmu Davida Griffitha *The Birth of a Nation* (1915), wkrótce po tym, jak upłynął okres zastosowania praw autorskich. Zmienił on również znaczenie prezentowanego materiału, tworząc w sposób krytyczny alternatywną wersję historii, odniósł się także do siły propagandy w obrazie filmowym. Oryginał – dziś kontrowersyjny ze względu na wydźwięk rasistowski i przedstawienie w pozytywnym świetle Ku Klux Klanu w kontraście do negatywnych czarnoskórych bohaterów – został zremiksowany w usiłowaniu przepisania historii na nowo. Nie bez znaczenia był też moment realizacji, w kontekście remiksu istotne jest bowiem balansowanie na granicy prawa (autorskiego i ochrony własności intelektualnej), co często budzi kontrowersje a nawet doprowadza do sporów na drodze sądowej. Podobnie rozumiany remiks istniejących treści, zmieniający ich oryginalną wymowę, spotykamy także u polskiego artysty, Tomasza Kozaka, którego najbardziej znany film, *Klasztor Inversus* (2003), odwraca konwencję adaptacji filmowej Sienkiewiczowskiego *Potopu.* Takie działanie, mające wymiar krytyczny, a często wręcz subwersywny, jest charakterystyczne dla remiksu. Użyteczna staje się tu, wprowadzona przez Bourriauda, metafora pchlego targu kultury. Odnosi się ona do miejsca, gdzie dochodzi do „konwergencji przedmiotów o różnorodnej proweniencji, czekających na nowe użycie" (Bourriaud 2002, 14). DJ Spooky w swoim remiksie nie narusza prawa, ale jednocześnie kwestionuje kontrowersyjny przekaz filmu Griffitha. Przypomina to postawę opisywaną przez Michela de Certeau: „Miejscem taktyki jest miejsce innego, dlatego musi ono wykorzystywać obszar jej narzucony i zorganizowany przez prawo siły obcej" (De Certeau 2008, 37). W swojej koncepcji de Certeau czynił rozróżnienie między „strategiami", używanymi przez instytucje i struktury władzy, a „taktykami", używanymi przez nowoczesne podmioty w ich życiu. Taktyka to sposób, w jaki jednostka negocjuje strategie, które zostały dla niej utworzone. Jednak cechą remiksu jest nie tylko podważenie oficjalnego przekazu, bowiem współcześnie zarówno sam przekaz, jak i to, co oficjalne, zmieniły oblicze. Lev Manovich zwraca uwagę, odwołując się do terminologii wprowadzonej przez de Certeau, że oto współcześnie strategie i taktyki zamieniają się miejscami. Jak zauważa Manovich, od publikacji książki de Certeau w roku 1990, świat komercji zaczął posługiwać się techniką taktyki, co znacząco komplikuje sytuację. „Firmy wypracowały sobie nowe strategie, które imitują taktyki brikolażu, przetwarzania i remiksu. Innymi słowy: logika taktyki stała się obecnie logiką strategii" (Manovich 2008, 127). Nie bez znaczenia jest to, że jak pisał de Certeau, „(…) »taktyką« nazywamy skalkulowaną czynność charakteryzującą się brakiem własnego miejsca" (De Certeau 2008, 37). Ten brak miejsca można współcześnie rozumieć jako wirtualność bądź jako rozproszenie charakterystyczne dla społeczeństwa informacyjnego. Tak interpretuje to Manovich, zauważając, że pewne elementy gospodarki czy informacji, produkty (programy, gry), narzędzia (także programy, ale również sieci społecznościowe) należą już do „narodzonych cyfrowo" (*born digital*). Powoduje to, że są od razu przygotowane na potrzeby użytkowników, którzy oczekują możliwości ich rozwijania, adaptacji do własnych potrzeb, personalizacji, a niekiedy kwestionowania. Z drugiej jednak strony, specyficzny etos środowiska twórców posługujących się remiksem często zakłada tworzenie dzieł sztuki obliczonych już w momencie powstania na ponowne ich zremiksowanie. Wywodzi się to, podobnie jak samo zjawisko remiksu, ze sfery muzyki, której poszczególne fragmenty (sample) bywają niekiedy przez twórców udostępniane wszystkim zainteresowanym bez czerpania z tego korzyści materialnych. Modularność kultury cyfrowej powoduje, że również obrazy mogą stać się samplami wykorzystanymi do stworzenia bardziej złożonych, wielowarstwowych utworów.

Nicholas Bourriaud pisze, że we współczesnej kulturze są dwie „emblematyczne figury: programista i DJ" (Bourriaud 2002, 17). Myśl Bourriauda została sformułowana niemal w tym samym czasie, gdy

zarówno DJ Spooky, jak i Lev Manovich, zajmujacy się problematyką remiksu na polu praktyki i teorii sztuki, spotkali się w roku 2002 podczas pracy nad projektem *Soft Cinema*. Zawiera on różne w treści narracje, można go jednak postrzegać szerzej, jako pewien model nowego myślenia o filmie. O narracji decydują parametry słów kluczowych, co powoduje, że materiał jest (re)miksowany w czasie rzeczywistym przez program, a więc przy każdej emisji może mieć inną wersję. Wynika to z koncepcji Manovicha, który proponuje, by nową perspektywą dla kina stała się kluczowa technologia epoki informacji, czyli komputer, a ściślej – konsekwencje kulturowe jego istnienia. To powoduje zarysowanie się nowego, jak pisze Manovich, „terytorium estetycznego" (Manovich 2005). Podział ekranu, dobierany losowo przez parametry takie jak: nasycenie obrazu, jego rytmikę czy rodzaj optyki, jest również dostosowany do potrzeb współczesnego widza, przyzwyczajonego do podzielnej uwagi i fragmentaryczności przekazu. Zwroty akcji w doborze kolejnych klipów są wywołane dobieranymi słowami kluczowymi, których logika często nie jest czytelna dla widza. Całość sytuuje się „miedzy narracją a wyszukiwarką" (Manovich 2005), a baza danych – zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami Manovicha w zakresie teorii – staje się autonomiczną formą reprezentacji. Niezależnie jednak od intencji, towarzyszących poszczególnym tego typu działaniom, remiks w filmie związany jest zawsze z procesualnością towarzyszącą percepcji filmu, inaczej niż w statycznym kolażu, fotomontażu czy obrazie cyfrowym. Jednak nie tylko obrazy podlegają rekonfiguracjom. To samo staje się udziałem różnych mediów, np. środków zapisu, które posłużyły do stworzenia klipów wykorzystanych w projekcie, a wreszcie także cech mediów jako takich. Współczesna dostępność różnych i wciąż nowych interfejsów urządzeń współpracujących w sieci, a także w „społecznym systemie operacyjnym" (Manovich 2006, 16), jak nazywa Facebooka Lev Manovich, wydaje się być realizacją idei wszechobecnej komputeryzacji *(ubiquitous computing)* Marka Weisera, która ma po części wynikać

z postbiurkowego (*post-desktop*) modelu interakcji. Ta obrazowa metafora znajduje również zastosowanie dla nowego sposobu odbioru obrazów filmowych – z całą pewnością należą one do kategorii *post-desktop*, wziąwszy pod uwagę mobilność urządzeń i bezprzewodowość dostępu. Co więcej, jak pisze Manovich, „pomimo, wydawałoby się, nieskończonej różnorodności współczesnych mediów, wizualnych i przestrzennych »gatunków«, mają one jakieś wspólne DNA. Wiele z nich ma także wspólną zasadę: integracji technik, które dotychczas wydawały się niekompatybilne – proces ten w odniesieniu do obrazu ruchomego nazwę »głęboką remiksowalnością«" (Manovich 2008, 53). Zatem nie tylko odbiór, ale i twórczość, wychodzą poza statyczność narzuconą przez pierwsze medialne interfejsy lat 90. XX wieku. Czy wobec tego filmy zarejestrowane kamerą z telefonu i wszelkie minifilmy w wieloekranowej rzeczywistości spełniają definicyjne wymogi *Soft Cinema*? Powstaje pytanie, czy „miękkie", a także poddające się modelowaniu kino wyewoluuje poza teorię? Odpowiedzi można poszukiwać w twórczości Marka Ameriki, autora pierwszego pełnometrażowego filmu zrealizowanego za pomocą telefonu komórkowego.

Remiksologia Marka Ameriki

Prawdziwa lawina działań remiksujących wywołana została pojawieniem się fotografii cyfrowej i cyfrowych mediów zapisu. Spowodowało to rozpowszechnienie się tej postawy w latach 90. XX wieku, kiedy artyści rozpoznawali nowe terytoria sztuki, korzystając z intermedialnych możliwości, jakie oferowały. Jednym z nich jest Mark Amerika, pionier sztuki internetowej aktywny na polu sztuk wizualnych, choć w latach 90. zajmował się głównie hipertekstem. W tym okresie powstała jego trylogia multimedialna, składająca się z rozbudowanych projektów: GRAMMATRON, PHON:E:ME i FILMTEXT. Zapytany o kategoryzację swojej twórczości, artysta twierdził, że jest głównie pisarzem. Podstawą bowiem, nawet gdy używa się obrazu,

jest słowo oraz poleganie na strategiach twórczości związanych z pisarstwem. Obecnie realizowany cykl *Foreign Film Series* składa się jak dotychczas z dwóch projektów: *My Auto Erotic Muse* oraz *Immobilité* (2007-2009). Pojęcie *Foreign Films*, które można tłumaczyć jako filmy obce lub zagraniczne, odnosi się do postrzegania w Stanach Zjednoczonych filmów spoza amerykańskiego kręgu kulturowego, głównie europejskich. Mark Amerika odnosi się więc zarówno do własnych doświadczeń jako widza osadzonego w określonej kulturze, jak i do szerzej rozumianego pojęcia obcości. *Immobilité* to pełnometrażowy film, w którym do rejestracji obrazu posłużyła kamera telefonu komórkowego. Kamera spełnia w tym wypadku rolę protetyczną, bowiem – jak zauważył jeden z widzów filmu, który podzielił się tą refleksją z autorem – „produkcja obrazów staje się substytutem dotyku" (Amerika 2009). Ta szczególna protetyczność kamery, zastępującej bezpośrednie doświadczenie percepcyjne, pojawiała się już w refleksji pionierów kina, na przykład u Dzigi Wiertowa w koncepcji kino-oka (Wiertow 1976, 28).

Amerika określa swój projekt mianem „postprodukcji obecności", tytułując tak obszerny szkic, który towarzyszy dokumentacji projektu na stronie internetowej. Trzy postaci (persony, na wzór bergmanowski), które pojawiają się w filmie, są pochodnymi tworzonych przez artystę bohaterów sieciowych narracji – niedookreślone, na poły fikcyjne i wymykające się konwencjom. Wskazują na to enigmatyczne imiona bohaterek, w które wcielają się Camille Lacadee (etc.) i Magda Tyżlik-Carver (…). Trzecia z postaci to narrator (*porte-parole* autora) obecny tylko poprzez napisy pojawiające się na czarnych planszach. Wprowadzenie tekstu, jako wypowiedzi autonomicznej postaci, jest gestem wskazującym na wagę tekstu w dialogu z obrazem. Amerika w nikłym stopniu odwołuje się do wideo jako gatunku, interesując się szerzej rozumianą dziedziną tworzenia narracji za pomocą obrazu – czy to ruchomego, czy to interaktywnego. Paradoksalnie, dopiero wówczas, gdy sięgnął po kamerę wideo (w telefonie komórkowym), zaczął odczuwać głębszy związek z historią malarstwa, mimo spojrzenia na nią pod innym kątem (Amerika 2009, 6). Artysta poświęca wiele uwagi relacjom między mediami. Jest świadom przeplatania się różnych dyskursów w obrębie języka mediów uznawanych za nowe. Jednak zawsze prymarnym zagadnieniem pozostaje tekst, proces pisania, tworzenie narracji. Oprócz zakotwiczenia w materii słowa Amerika określa swoją postawę mianem remiksologii. Tak rozumiany remiks nie dotyczy wyłącznie zestawiania istniejących treści, w myśl odrzucenia idei oryginalności, tak jak rozumiemy to za Marcelem Duchampem. Remiksologia Marka Ameriki wiąże się ze sposobem pracy artysty, świadomością znaczenia wykorzystywanych mediów oraz kontekstów historycznych, z jakich się one wywodzą. Widać tu podobieństwo do koncepcji, którą rozwija Lev Manovich, akcentując zarówno wagę remiksowania jako uprawomocnionej już strategii postępowania z zasobami kultury, jak i konsekwencje wyboru medium, którym posługują się artyści. Wprowadzone przez niego pojęcie głębokiej remiksowalności (*deep remixability*) odnosi się nie tylko do mediów audiowizualnych: „To, co jest dziś remiksowane, to nie tylko treści z różnych mediów, ale także ich fundamentalne techniki, metody pracy, sposoby reprezentacji i ekspresji" (Manovich 2008, 61). Praktyczne wcielenie tej idei można dostrzec w *Immobilité* Marka Ameriki, w którym obecne są związki z literaturą, malarstwem, fotografią i filmem, nie tylko na poziomie treści. Decyzja Marka Ameriki co do wykorzystania kamery wideo z telefonu komórkowego do realizacji pełnometrażowego filmu, wynika z dostrzegania przezeń formatywności narzędzi, jakie mają do dyspozycji współcześni twórcy (niekoniecznie artyści, ale także kreatywnie nastawieni prosumenci) funkcjonujący w sieci. Opisując proces przygotowań do realizacji *Immobilité*, Amerika na podstawie swoich wieloletnich doświadczeń wprowadza nowe pojęcie: *postproduction artist*. Wyjaśnia znaczenie tej postawy w odniesieniu do sposobu pracy polegającego na remiksowaniu istniejących treści medialnych, posługiwaniu się improwizacją, świadomości niekończącej się transgresji.

Wachlarz możliwości oferowanych przez współczesne nowe media pozwala na ciągłe tworzenie siebie, a nawet zwielokrotnianie swojej tożsamości poprzez tworzenie różnych jej wariantów.

Estetyka remiksu, która zaczyna być dostrzegalna w sferze praktyki artystycznej, nie doczekała się jeszcze pełnego naukowego opracowania ani autonomicznej teorii. Zarówno Lev Manovich, jak i Eduardo Navas unikają jednoznacznych diagnoz, z uwagi na szybką zmienność środowiska kultury cyfrowej i sztuki w jej obrębie. Z pewnością można jednak powiedzieć, że sztuka dostarcza przykładów, które potwierdzają rozpowszechnienie estetyki remiksu, często na pograniczu kultury popularnej, stąd jej niekiedy dyskusyjny status. Jedną z cech kultury cyfrowej jest podatność na różne wersje (wynikające z różnorodności interfejsu, który kształtuje odbiór, ale i z koniecznych poprawek technicznych). Kolejne wersje poddawanych technicznym uaktualnieniom programów i produktów tej kultury przyzwyczaiły odbiorców do ciągłych modyfikacji. Pojęcie „wersji" pojawia się także w historii remiksu, jako że w środowisku nowojorskich muzyków pochodzących z Jamajki wczesne formy remiksu nazywane były właśnie wersjami. Jednak nie każde przetworzenie czy odwołanie do historycznej treści można nazwać remiksem (czy mash-upem). Nie zawsze też artyści zgadzają się na takie etykietowanie ich działania. W popularnym znaczeniu remiks to działanie, którego rezultat przypomina kolaż czy fotomontaż. Istotne jest jednak, by odróżnić powierzchownie rozumiany remiks, dotyczący przetasowania rożnych motywów w obrazie (statycznym lub ruchomym), od remiksu głębokiego, związanego z przemianami dotyczącymi istoty mediów. Rozpoznanie tego zjawiska nastręczać może problemy, ponieważ trudno jest jeszcze mówić o mediach nowych, skoro miniona dekada wypracowała cały szereg strategii łączenia mediów już istniejących w różne intermedialne konfiguracje. Pojęcie nowych mediów używane jest najczęściej dla odróżnienia ich od klasycznych mediów sztuki w rozumieniu akademickim (np. malarstwo olejne, rzeźba, grafika warsztatowa). Głęboka remiksowalność – na poziomie cech samych mediów – którą dostrzegamy w projektach *Soft Cinema* oraz *Immobilité*, pozwala wnioskować, że droga rozwoju sztuki posługującej się multimediami ma związek z estetyką remiksu. Nawet jeżeli jest jeszcze za wcześnie na formułowanie teorii estetycznych związanych z remiksem, to sam remiks – jako operacja zmieniająca znaczenie przekazu dzieła sztuki, uruchamiająca inwencję interpretacyjną – jest bez wątpienia jednym z najważniejszych zjawisk kultury w społeczeństwie informacyjnym. Konieczne jest badanie go *in statu nascendi*, próba określenia jego cech, przemian i rekonfiguracji, jakie wywołuje w kulturze. Podejmuje się tego Nicholas Bourriaud, który postrzega postprodukcję jako swoiste przetwarzanie istniejących już wcześniej treści. Nie zawsze jednak te odniesienia stanowią wyraźny (intertekstualny) dialog z twórcami z przeszłości, niekiedy są to tylko nawiązania do motywów istniejących w zbiorowej wyobraźni czy też pewnych fantazmatów kultury popularnej. Bourriaud nie przywołuje przykładów z zakresu sztuki mediów elektronicznych (choć odwołuje się do wideoinstalacji), ale sama idea reprogramowania, bądź stosowania metody programowania analogicznie do działań w materii danych, dobrze opisuje stan rzeczy. Artysta staje się więc postproducentem nie tylko w odniesieniu do materialnych artefaktów czy elektronicznych wersji dzieła jako projektu, ale także w odniesieniu do znaczeń, jakie dzieło generuje, wchodząc w nowe relacje, jakie umożliwia remiks.

BIBLIOGRAFIA

Amerika M. (2009). *The Postproduction of Presence: A Director's Notebook*, www.immobilite.com/extras/ (16.03.2011).
Bolz N. (1997). *Estetyka cyfrowa*, przeł. J. Ostaszewski [w:] A. Gwóźdź (red.), *Pejzaże audiowizualne*, Kraków.
Bourriaud N. (2002). *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, przeł. J. Hermann, New York.

De Certeau M. (2008). *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*, przeł. K.Thiel-Jańczuk, Kraków.
Lessig L. (2009). *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Warszawa.
Manovich L. (2005). *Cinema and Software* [w:] L. Manovich, A. Kratky, *Soft Cinema: Navigating the Database*, Cambridge, Massachusetts.
Manovich L. (2006). *Estetyka postmedialna*, przeł. E. Wójtowicz [w:] J. Dąbkowska-Zydroń (red.), *Redefinicja pojęcia sztuka*, Poznań.
Manovich L. (2008). *Software Takes Command*, softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf (16.03.2011).
Navas E. (2007). *Remix Defined*, http://remixtheory.net/?page_id=3 (22.04.2011).
Navas E. (2010). *Remix Chart*, http://remixtheory.net/?p=444 (22.04.2011).
Wiertow D. (1976). *Człowiek z kamerą*, przeł. T. Karpowski, Warszawa.

FILMOGRAFIA

Amerika M. (2007-2009). *Foreign Film: Immobilité*, http://www.immobilite.com.
Miller P. D. (DJ Spooky) (2004). *Rebirth of the Nation,* http://www.rebirthofanation.com/ (31.10.2010).
Manovich L., Kratky A. (2002-2005). *Soft Cinema*, http://www.softcinema.net.

EMILIA DŁUŻEWSKA

„Repostuj, a nie wrzucasz jako swoje, ty atencyjna k…" – kopie i tożsamość na przykładzie soup.io

Niniejszy tekst dotyczył będzie portalu soup.io i związanego z nim specyficznego zjawiska, jakim jest reposting. Na wstępie warto zaznaczyć, że reposting nie jest czynnością zarezerwowaną tylko dla tego portalu – na podobnej zasadzie działa chociażby strona tumblr.com. Od jakiegoś czasu elementy repostingu znaleźć można również na Facebooku, gdzie praktyka ta została włączona w spectrum możliwości użytkowników. Niemniej soup jest moim zdaniem najciekawszym przykładem, ponieważ zjawisko to widać tam najpełniej, między innymi ze względu na rozwiązania interfejsowe, które omówię dokładniej w dalszej części artykułu.

Żeby lepiej zrozumieć unikatowość samego zjawiska, należy najpierw wziąć pod uwagę pewne założenia związane z filozofią mediów. W dyskursie dotyczącym kultury audiowizualnej o kopiach zwykło się mówić w kontekście negatywnym. Od Benjamina – który w eseju *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* stwierdza bezpowrotną utratę aury, cechującej dzieła sztuki sprzed epoki reprodukcji i przesunięcie stosunku do dzieła z kontemplacji w kierunku konsumpcji – do Baudrillarda, który rysował apokaliptyczną wizję implozji świata zalanego przez symulakry – hiperrzeczywiste kopie, które pochłaniają oryginał

(mapę, która „przykrywa, poprzedza, a w końcu pochłania terytorium" (Baudrillard, 2005)). W refleksji nad kopią przeważało postrzeganie jej jako zagrożenia. Wiąże się to z przekonaniem, że istnienie kopii wpływa zwrotnie na istotę kopiowanego. Specyfika relacji rzeczywistości do cyfrowych kopii uderza więc, zdaniem jej krytyków, w samą podstawę kultury europejskiej, ufundowanej na pojęciu prawdy i skoncentrowanej na dążeniu do jej odkrycia poprzez odrzucenie imitacji i pozorów. Powstanie kopii idealnej, identycznej z obiektem pierwotnym i odpornej na działanie czasu, będące konsekwencją rozwoju mediów cyfrowych, zamienia dotychczasową dychotomię realność-nierealność na nową: aktualność-potencjalność. Nie tyle byt jest, a niebytu nie ma, co byt, być może, pojawia się, aktualizuje swoją obecność. W tym świetle zamiana materialnego wytworu na cyfrowy, a więc kodowany od-twór nie może być postrzegana jedynie jako zwykłe następstwo technologicznego rozwoju. Możliwość nieskończonej i idealnej multiplikacji, która jest konsekwencją istnienia kodu, skutkować musi całkowitym zredefiniowaniem kategorii oryginału. Dotąd rościł on sobie bowiem prawo do uznania i wyższego wartościowania. W momencie przekształcenia materii w kod wirtualizuje się samo pojęcie prawdy, a tym samym traktowanie kopii jako czegoś pośledniego nie jest już tak oczywiste. W dyskursie dotyczącym kopii zaznacza się też często, że samo odtwarzanie – choć jego implikacje są niezwykle istotne – jest na ogół środkiem prowadzącym do lub sprzyjającym osiągnięciu określonych celów (ekonomicznych, politycznych, itd.). W świetle tych rozważań reposting wydaje się być działaniem szczególnym, ponieważ jest ono jednocześnie jawne i autoteliczne.

Reposting powiązany jest ściśle z medium internetu i polega na skopiowaniu i dokładnym odtworzeniu w innym miejscu treści zamieszczonej wcześniej przez innego użytkownika. W pewnym sensie można by uznać, że jest on mutacją podstawowej formuły kopiuj-wklej. O ile jednak kopiuj-wklej można porównać do procesu cytowania, a wręcz uznać po prostu za jego technologiczne ułatwienie (zastąpienie czynności ręcznego przepisywania fragmentu), o tyle reposting jest już w pewnym sensie nową jakością, której efektom bliżej jest właśnie do baudrillardowskich symulakrów. Odtwarza się bowiem zawsze jakąś całość, która materializuje się w formie identycznej ze źródłem, skopiowanie jedynie fragmentu jest niemożliwe. Rozpowszechnienie się praktyki repostingu nastąpiło oddolnie, nie zostało narzucone przez interfejs stworzony przez konstruktorów strony, a jedynie przez niego umożliwione. Soup.io został pomyślany jako zaawansowana matryca bloga, na której można umieszczać teksty, zdjęcia czy filmy, i tak też zresztą był opisywany na stronie startowej.

Czynnikiem spustowym, który sprawił, że profile na soupie nie stały się standardowymi profilami blogerów, było wprowadzenie oddzielnego przycisku oznaczonego hasłem „repost". Pozwala on natychmiastowo skopiować zamieszczoną przez innego użytkownika treść na swój profil. Jednocześnie czynność ta jest podwójnie oznaczana: pod skopiowanym elementem pokazuje się ikonka wskazująca, od kogo pochodzi dane zdjęcie, wideo czy cytat, a pod elementem będącym źródłem repostu – ikonki wszystkich osób, które go skopiowały. Zabieg ten jest o tyle ciekawy, że jeżeli założymy, że rozwiązania interfejsowe powiązane są ze zmianami w sposobie myślenia użytkowników (na ile są jej przyczyną, a na ile skutkiem pozostaje kwestią otwartą), można zauważyć, w jaki sposób podlega rozmyciu kategoria autora. W miejscu, gdzie naturalnym wydawałby się podpis, pojawia się odwołanie nie do twórcy danej treści, a wcześniejszego jej użytkownika. Autor pojmowany tradycyjnie jako wykonawca zostaje w sferze repostu pominięty, podczas gdy istotność zachowuje jedynie bezpośrednie źródło danej informacji. Warto podkreślić, że interfejs strony pozwala na dodawanie podpisów pod zamieszczanymi elementami, jednak mało który z kopiujących użytkowników się na to decyduje. Przemawia to za założeniem, że zjawisko zanikania autora nie jest wynikiem właściwości samej strony. Umożliwia ona i legitymizuje proces, który wywieść

należy raczej ze świadomości podmiotów z niej korzystających. Pojawiające się w miejsce autora oznaczenie źródła również nie jest wyłącznie rozwiązaniem technicznym, a kwestią dla użytkowników soupa istotną. Świadczy o tym między innymi pojawienie się na profilach obrazka z hasłem, które jest tytułem niniejszego tekstu[1]. Nieprzypadkowo zapewne większość obiektów powielanych w ramach soup.io to obrazy lub zdjęcia. Treści te najdokładniej mogą zostać w ten sposób oczyszczone z wszelkich kontekstów: pozbawione są bowiem nie tylko tytułu czy czasowej ciągłości, ale nawet specyficznego porządku, będącego wynikiem korzystania z języka, z jego zdeterminowaną strukturą i koniecznymi zasadami. Można to interpretować jako odchodzenie od ciągłości narracji pojawiającej się w opowieści na rzecz pozornie chaotycznej serii bodźców podlegających prymatowi wzrokocentryzmu. Powstające twory złożone są często wyłącznie ze skopiowanych obrazów. Ich powielanie nie wymaga od użytkownika absolutnie żadnych nakładów, nawet w postaci miejsca potrzebnego na zakodowanie informacji, gdyż namnażają się one na serwerze poza komputerem użytkownika. Obrazy te cechuje właściwy wirusom przyrost geometryczny, bowiem każda kolejna osoba kopiująca zdjęcie zwiększa prawdopodobieństwo jego powielenia przez wszystkie osoby śledzące jej profil – wirtualną przestrzeń zapełniają kombinacje identycznych obrazów, pozbawionych autorów, choć również w wyraźny sposób wartościowanych. Tą wymierną podstawą do wartościowania będzie w tym wypadku ilość repostów danej treści. W tym miejscu można raz jeszcze odwołać się do filozofii mediów: w ujęciu Baudrillardowskim przestrzeń kodu zostaje pozbawiona kryteriów tradycyjnie pojmowanego oryginału (związanego z pojeciem prawdziwości) i kopii, jako czegoś, co imituje (jest fałszywe). Legitymizacja danej treści wiąże się więc z jej

[1] Można ominąć przycisk „repost" i po prostu zapisać dane na dysku, a następnie załadować na stronę, jednak takie zachowanie, choć technicznie możliwe, jest przez innych użytkowników piętnowane jako oszustwo.

aktualizowaniem, a nie stwierdzeniem autentyczności. Hiperrealne zwielokrotnienie potrzebuje ciągłego potwierdzania, a oznaczenia osób, które zrepostowały daną treść, są w tym wypadku dowodem jej siły.

Jest niezwykle zastanawiające, dlaczego właściwie internauci korzystają z soupa. W pewnym sensie jest on totalnym i bezwstydnym zaprzeczeniem wartości promowanych w naszej kulturze – oryginalności, twórczości, niepowtarzalności. Eksponowanie w sieci swoich mniej lub bardziej artystycznych dokonań jest obecnie rozrywką bardzo popularną, a umiejętność odławiania z internetowego śmietniska wizualnych „smaczków" rodzajem kompetencji, którą warto się pochwalić – tym można by chociaż wytłumaczyć sam pęd do zamieszczania obrazów na soupie. Jednak wciąż w żaden sposób nie powinno to usprawiedliwiać repostów, jawnie eksponujących wcześniejsze pojawienie się danej treści u innego użytkownika w obrębie tej samej strony, w dodatku na ogół pozbawionych informacji dotyczących autorstwa czy kontekstu, które dawałyby jakikolwiek interpretacyjny potencjał. Trzeba tu jeszcze raz odwołać się do koncepcji kodowania – gdzie ostateczną, zmysłowo odbieraną treść przekształcić można na podstawowy zapis binarny, co oznacza, że każdy użytkownik danej technologii może odtworzyć efekt nieróżniący się niczym od efektu pracy pierwszego jej twórcy. Zanikanie autora na rzecz osoby będącej źródłem kodu może wiązać się z zanikiem zapotrzebowania na unikalne dla twórcy umiejętności – raz zakodowana treść pozbawiona zostaje ciągłości wynikającej z pracy włożonej w jej powstawanie i kompetencji do tego niezbędnych. Kluczową kategorią związaną z jej użyciem staje się dostępność, w związku z czym elementem wyróżnianym będzie oznaczenie osoby, z której profilu dany obraz jest zaczerpnięty.

Skąd jednak bierze się skupienie podmiotów właśnie na takiej formie? Na konstruowane na soupie profile można spojrzeć jak na bezmyślną nadprodukcję hiperrealności, ale można również widzieć

w niej reakcję na zmiany zachodzące w strukturach myślenia, będące efektem wirtualizacji treści kultury. Wymaga to przesunięcia problemu z samego faktu zanikania oryginału i osłabiania pozycji autora na podmiot dokonujący repostów oraz znaczenie, jakie może on przypisywać swojej aktywności. Jako że praktyki związane z repostingiem nie przynoszą użytkownikom materialnych korzyści, należy się skupić na motywacji wewnętrznej i możliwych znaczeniach, jakie mogą im nadawać. W pewnym sensie odpowiedź nasuwać może założenie esencjalne dla formy internetowego „profilu". Jest on przestrzenią udostępnianą innym użytkownikom, a jednocześnie jednoznacznie przypisaną konkretnej jednostce, a więc tym, co dana osoba decyduje się pokazywać innym. W tym sensie profile uznać można za jedną z wielu wirtualnych reprezentacji jednostki. Sama forma strony, na której elementy ułożone są w pionowych samoodświeżających się ciągach (tak, że osoba oglądająca profil musi tylko *scrollować* w dół), powoduje, że profil staje się wieloelementową narracją. Nie jest to prawie nigdy narracja spójna – użytkownicy często powtarzają obrazki, które już pojawiły się na ich profilu, rzadko też zamieszczają treści jednolite tematycznie czy estetycznie. Niemniej poszczególne profile noszą cechy indywidualne. W zrozumieniu, jak można pozytywnie wartościować reposting w odniesieniu do tożsamości współczesnej jednostki (użytkownika), pomóc mogą trzy tropy.

Na początku warto odwołać się do teorii Anthony'ego Giddensa, który w wydanej w 1991 roku książce *Nowoczesność i Tożsamość* postulował wypieranie tożsamości tradycyjnej przez nową, którą nazywa „refleksyjnym projektem" i która jest wynikiem zmian w kulturze i społeczeństwie porządku posttradycyjnego. W ujęciu tożsamości jako projektu zachowanie podmiotu nie tyle odzwierciedla stałe dyspozycje wynikające z jego „jaźni" rozumianej esencjalnie, co przeciwnie: to „ja" podmiotu staje się jakością wtórną, aktywnie konstruowaną przez jego wybory, doświadczenia i relacje. Takie myślenie o tożsamości bliskie jest również autorom związanym ze zwrotem

performatywnym – można tu wspomnieć chociażby Judith Butler, która przeniosła perspektywę performatywną z dziedzin języka na inne praktyki kulturowe, zajmując się jedną z najbardziej kluczowych dla tożsamości kategorii, jaką jest gender. Ważnym aspektem tożsamości refleksyjnie konstruowanej jest istniejące w niej przyzwolenie na pewną niespójność, upłynnienie oraz świadomość jej fragmentaryczności. Konstruowana tożsamość manifestować się będzie w danym kontekście w wybranych aspektach, które w kontekście innym mogą w ogóle nie zostać poruszone – tym samym autoprezentacja ukazywać będzie tylko jedną z „wersji" podmiotu, określanego przez Kennetha Gergena jako „multifreniczny". W kontraście do schizofrenii, która kojarzy się z rozdarciem i konfliktem między poszczególnymi częściami jednostki, multifrenia oznaczałaby pokojową, naturalną koegzystencję różnych tożsamości. Jedną z nich może być więc również profil wirtualny. W przypadku soupa należałoby więc rozważyć, jak używanie repostów może służyć kreowaniu tożsamości podmiotu. W tym wypadku efekt jego działań traktować by można jako rodzaj metaautorstwa – koncentrującego się nie na poszczególnych powtarzanych elementach, lecz na holistycznie pojmowanej całości, stanowiącej dynamiczny projekt konkretnej osoby.

Sama praktyka polegająca na używaniu fragmentów cudzego autorstwa nie jest oczywiście zabiegiem nowym, zastanawiająca może być jedynie skala i cel takiego działania. Trudno w przypadku soupa mówić o „cytowaniu" w klasycznym znaczeniu tego słowa. Powstający twór pozbawiony zostaje czasem jakiegokolwiek oryginalnego wkładu ze strony tworzącego. Odpowiada on jednak za selekcję i zestawienie poszczególnych materiałów. Bliższym niż cytowanie działaniem, które chciałabym potraktować jako drugi trop w rozważaniach nad repostingiem, byłoby tu chyba Debordowskie „przechwytywanie", o którym pisał, że jest to (o ironio – cytuję) „przeciwieństwo cytowania, powoływania się na teoretyczny autorytet, który ulega nieuchronnie zafałszowaniu z chwilą, gdy przeistacza się w cytat (…) jest właśnie

tym językiem, którego nie można potwierdzić przez odwoływanie się do dawnych czy metakrytycznych twierdzeń. To, co przechwycone – odmawiając sferze teoretycznej wszelkiej trwałej autonomii (…), nie pozwala zapomnieć, że teoria sama w sobie jest niczym…" (Debord, 2006). Debord, który w latach pięćdziesiątych wydał tomik *Memoires* złożony wyłącznie z przechwyconych fragmentów tekstów, podkreśla właśnie płynność i brak ostatecznego ustrukturyzowania cechujący twory z nich złożone. Są one zależne od działania autora w konkretnym momencie i unikalne – podobnie jak dzieje się w przypadku omawianego już konstruktu tożsamościowego. W oderwaniu od kontekstu Debord widzi nie słabość przechwytywanej treści, lecz możliwość jej zaktualizowania w nowej całości, w samym założeniu pozbawionej roszczeń do bycia trwałą i ostateczną, a mimo to niepozbawionej przecież znaczenia.

Ostatnim pojęciem związanym ze strategiami doboru i montażu elementów, do którego chciałabym się odnieść, jest opisywany przez Claude'a Lévi-Straussa *bricolage*. Omawiając specyfikę myślenia mitycznego, autor ten wspomina, że choć jest ono powiązane w obrazy, może być abstrakcyjne i generalizujące, „nawet jeśli jego twory – jak w przypadku bricolage'u – sprowadzają się zawsze do nowego ułożenia elementów"(Lévi-Strauss, 1969). *Bricoleur* w koncepcji Lévi-Straussa jest niewątpliwie twórcą, autorem określonej narracji, ale twórcą o tyle nietypowym, że korzystającym wyłącznie z tego, co jest dla niego aktualnie dostępne. Choć zależny od przypadku, który dostarcza mu środków, jest jednocześnie aktywnym podmiotem budującym struktury, które te środki reorganizują. *Bricolage* jest strategią, w której zaciera się dychotomia przypadkowy-konieczny, obie te jakości są bowiem potrzebne do powstania końcowego efektu, zaś podmiotowość twórcy opiera się na jego wyborach zamiast na materialnych wytworach charakteryzujących autora tradycyjnego. Jednak, co widać również w przypadku profilów na soup.io, nie przeszkadza to w kreowaniu jakości o wyraźnie jednostkowym charakterze.

Przytoczone koncepcje obrazują inne spojrzenie na kwestie autorstwa, które w pewnej mierze mogą tłumaczyć zjawisko repostingu. Profile poszczególnych użytkowników zapełniane są odtwarzanymi obrazami, które rozpatrywane osobno będą na pozór wyłącznie bezcelowymi kopiami. Jednak na tę specyficzną aktywność internautów można również spojrzeć właśnie w kategorii projektu. Jeżeli obserwator analizowałby jedynie poszczególne elementy, pominąłby całościową narrację, na którą się one składają. Oczywiście nie zawsze (a wręcz rzadko) będzie to narracja absolutnie spójna, jednak w kontekście przedstawionych strategii przechwytywania i *bricolage'u* oderwanie od kontekstu i pewna płynność powstającego projektu są cechami znajdującymi wytłumaczenie i niedewaluującymi ostatecznego efektu. Można tym samym zaryzykować stwierdzenie, że kliknięcie „repost" przestaje być tym samym niewytłumaczalnym powielaniem istniejących już treści, a staje się częścią pracy, którą wkłada świadomy podmiot w wytworzenie unikalnej kombinacji dostępnych elementów. Oznaczanie źródła kopiowanej treści staje się istotne jako zapis historii jej powstawania, a sama strategia repostu może być traktowana nie tyle jako prymitywizacja procesu twórczości, a jedynie specyficzna jego forma – możliwa ze względu na współwystąpienie zmian w strukturach społecznych i technologicznych. Jak widać, strategie, z których można wywodzić reposting, opisywane były już o wiele wcześniej, a postęp technologiczny w epoce Web 2.0 umożliwił ich stosowanie na większą skalę, wizualizację oraz ułatwił innym dostęp do konstruowanych treści. Ta forma przekazu będzie więc w pewnym stopniu odzwierciedlać społeczno-kulturową rzeczywistość użytkowników. Podsuwa ona podmiotowi narzędzia i sposoby konstruowania jednej ze swych tożsamości, którą traktować można jako wypadkową jego unikalnych cech i struktur myślenia wspólnych jednostkom mu współczesnym.

BIBLIOGRAFIA

Baudrillard J. (2005). *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa.

Benjamin W. (1975). *Twórca jako wytwórca*, przeł. J. Sikorski. Poznań 1975.

Debord G. (2006). *Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, przeł. M. Kwaterko, Warszawa.

Gergen K. (2009). *Nasycone Ja. Dylematy tożsamości w życiu współczesnym*, przeł. M. Marody, Warszawa.

Giddens A. (2007). *Nowoczesność i tożsamość*, przeł. A. Sulżycka, Warszawa.

Lévi-Strauss C. (1969). *Myśl nieoswojona*, przeł. A. Zajączkowski, Warszawa.

Zeidler-Janiszewska A. (2007). *Perspektywy performatywizmu*, „Teksty Drugie" 5.

GRZEGORZ D. STUNŻA

Wirtualne państwo. Zmiksuj rzeczywistość. Poligon krytycznej edukacji obywatelskiej

Czym są mikronacje?

Dwudziestoparoletnia historia światowej pajęczyny obfituje w wydarzenia, które stopniowo umożliwiały nie tylko prosty, globalny dostęp do coraz większej liczby informacji (świadomie pomijam w tekście wątki związane z ograniczeniem sprzętowym oraz dostępem do treści, ze względu na ograniczoną objętość docelową), ale również rozwój technologii nadawania. Pozwala to obecnie przeciętnemu obywatelowi Polski na swobodne nadawanie komunikatów w postaci różnorodnych tekstów kultury. Dziesięć lat temu, kiedy internetowa przestrzeń pajęczyny informacyjnej była w Polsce w fazie rozwoju, testowania i wciąż jednak zapoznawania z nowymi technologiami komunikowania, grupa pasjonatów, których korzeni można by poszukiwać w listach dyskusyjnych, postanowiła wykroczyć poza ramy typowych sieciowych dyskusji. I przenieść do sieci namysł na temat państwa, realizując go w nietypowej, nieustającej debacie, polegającej na wyobrażeniu państwowości, „wizualizowaniu" go za pomocą tekstowych kanałów komunikowania oraz kształtowaniu przez ścieranie

politycznych pomysłów. I wybieraniu spośród przedłożonych społeczności propozycji prawnych, politycznych, kulturalnych. Tak powstało m.in. Księstwo Sarmacji – które, wraz z wyłaniającym się z niego Mandragoratem Wandystanu, jako internetowe mikronacje – są obiektem moich dociekań badawczych. Poniższy tekst będzie poświęcony edukacyjnemu potencjałowi sieciowych mikronacji, wynikającemu z rozwijającej się w ich przestrzeni kultury uczestnictwa.

Polski termin mikronacja wywodzi się od angielskiego *micronations*. Zagraniczny, pierwotny ma zdecydowanie szerszy – przynajmniej w potocznym użyciu – zakres niż hasło używane w Polsce. W wikipedyjnym opisie – do którego odwołanie wydaje się sensowne ze względu na internetowe funkcjonowanie mikronacji i potencjał zmiany wikipedyjnych opisów przez samych mikronautów – rozróżnienie pomiędzy angielskim i polskim znaczeniem terminu jest wyraźnie zaakcentowane: „Specyfikę tę widać choćby w użyciu terminów mikronacja i angielskiego *micronation*. Choć brzmią one podobnie, to jednak mają różne znaczenia. Polskie znaczenie jest bardziej zbliżone do angielskiego *virtual country*. Pomimo iż „mikronacja" to słowo kalka, w języku angielskim *micronation* oznacza raczej państwo ogłoszone przez jakiegoś entuzjastę, teoretycznie dążące do niepodległości. Przykładem takiego państwa jest tu Sealandia położona na platformie na Morzu Północnym. Z kolei w języku polskim słowo mikronacja stało się, nie do końca słusznie, ale faktycznie, synonimem wirtualnego państwa funkcjonującego wyłącznie w internecie. W języku polskim na twór, który w angielskim nazywany jest *micronation*, a istnieje w realnym świecie, nie ma specjalnego terminu, choć czasami używane jest w tym znaczeniu określenie quasi-państwo, które jednak odnosi się do nieco innego rodzaju obiektów" (Wikipedia). Jednak jak można przeczytać w cytacie, „nie do końca słuszne" było przekształcenie terminu mikronacja w synonim wirtualnego państwa, w dodatku zawężenie znaczenia spowodowało brak terminu na inne

rodzaje mikronacyjnej aktywności, które mieszczą się w angielskim rozumieniu. Co ciekawe, w momencie korzystania z cytatu ze strony hasła nie widniało przekierowanie do tego hasła w innym języku. A to standardowa praktyka w Wikipedii. Zwłaszcza że termin *micronation* jest szeroko opisany w anglojęzycznej wersji sieciowej encyklopedii. Zapewne czuwający nad hasłem mikronacja doszli do wniosku, że ze względu na różnice znaczeniowe nie można mówić o tym samym haśle opisanym po angielsku. Wydaje się stosowne skorzystanie z szerokiego rozumienia terminu i stosowanie „wirtualnego państwa" lub „v-państwa" w odniesieniu do internetowych mikronacji. Może się jednak zdarzyć, że ze względu na poświęcenie wirtualnym państwom kilku lat badań, mogę w trakcie opisywania internetowych mikronacji używać skrótu myślowego i pisać po prostu o mikronacjach.

Mikronacyjna „pojemność"

Żeby przejść do opisywania mikronacji internetowych na gruncie polskim, należy wyjaśnić znaczenie terminu przyjmowanego przez różnorodne grupy, które identyfikują się z mikronacyjną ideą. Niezbędnym moim zdaniem, w kontekście badanej określonej rzeczywistości polskich mikronacji internetowych, jest rozróżnienie pomiędzy „terminem zewnętrznym" – prezentowanym poza mikronacyjną rzeczywistością w publikacjach prasowych, naukowych i na stronach mikronacji przeznaczonych do informowania osób spoza mikronacji, np. dla nowych obywateli i mieszkańców – a przedstawianiem co uczestnicy rozumieją pod „terminem wewnętrznym" – używanym przez nich w wewnętrznej mikronacyjnej komunikacji. Ze względu na ograniczenie badania terenowego do polskich internetowych mikronacji, a dokładnie do dwóch z nich, nie będzie to już wyjaśnienie pojęcia odnoszące się do wielu, a tym bardziej wszystkich internetowych mikronacji. Poza tym ten termin, jak się okaże, nie musi być traktowany zawsze jednakowo i przez wszystkich uczestników

określonego v-państwa. Jednym z najbardziej pojemnych wyjaśnień jest mikronacyjna definicja Blumberga przedstawiona kilka lat po rozpoczęciu przez mikronacje wykorzystywania internetowych kanałów komunikowania. Pisze on: „Mikronacje (…) składają się z jednej lub więcej osób zjednoczonych we wspólnym pragnieniu stworzenia i/lub zamieszkania niepodległego kraju, który same stworzą. Wszystkie mikronacje mają rządy, prawa i zwyczaje" (Blumberg 2000). Głosem dopełniającym jest definicja opublikowana na amatorskiej, tworzonej przez mikronautów stronie, o tyle istotna, że tworzona przez samych mikronautów: „Mikronacje, mikrostany, wymyślone kraje (…), nierozpoznane narody lub efemeryczne państwa, wszystko to terminy określające kraje, których niepodległość została ogłoszona przez (zwykle ekscentryczne) jednostki lub małe grupy, ale w przeciwieństwie do innych tego typu próby nie osiągnęły szerokiego dyplomatycznego uznania. Wiele z nich ma tylko jednego mieszkańca, inne są większe" (The Micronations Page). Jak widać w powyższych definicjach, mikronacja to termin niezwykle szeroki. Do mikronacyjnego worka można wrzucić nie tylko zbuntowane prowincje rzeczywistych krajów, niewielkie kraje, nieuznane przez część międzynarodowej społeczności (np. Kosowo lub Osetię Południową), niewielkie narody nie mające własnego kraju (niektórzy narodowi działacze kaszubscy lub śląscy uznaliby zapewne własne społeczności za tego typu mniejszości), ale także zbuntowanych farmerów. Australijski przykład Hutt River, „niepodległe" platformy na morzu, jak w przypadku Księstwa Sealandii, suwerenne sypialnie nastolatków czy wreszcie mikronacje w polskim rozumieniu – wirtualne państwa, v-państwa. Te ostatnie w anglojęzycznych opisach w celu wyróżnienia określane są często jako *web micronations* lub *internet-based micronations*, co wyraźnie lokuje internetowe mikronarody jako część szerszego zjawiska.

Realne, wirtualne, hybrydowe…

Żeby zaakcentować specyfikę polskich v-państw, warto wskazać różnice pomiędzy różnymi grupami mikronacji. Podział nie wynika ani z ilości mikronacji o określonych cechach, ani do końca nie jest związany np. z posiadanym przez nie terytorium. Opiera się raczej na sposobach komunikowania i stosunku do terytorium fizycznego. Opierając się na przedstawionych wyżej kryteriach, wyróżniłem trzy grupy mikronacji:

– fizycznie istniejące,
– internetowe,
– hybrydowe.

Mikronacje fizycznie istniejące, które moglibyśmy określić także, niekoniecznie traktując inne epitety jako synonimy fizyczności, jako „realne" lub „prawdziwe". Terminy te są stosowane potocznie na określenie zwykłego, nieosadzonego w wymyślonych realiach świata przez mieszkańców polskich internetowych mikronacji, dlatego przytaczam je jako potoczne możliwe określenia, mając jednak pełną świadomość, że terminy te są niebezpieczne, „mydlące oczy" i przyczyniają się do sztucznego podziału na „realne" i „wirtualne". To „państwa" czy „narody", które funkcjonują w codziennej rzeczywistości politycznej. Do krajów takich być może moglibyśmy zaliczyć wspomnianą już Osetię Południową czy całą masę miejsc nieuznanych przez społeczność międzynarodową, a przynajmniej jej znaczącą większość, za samodzielne twory polityczne lub narody, którym powinny przysługiwać prawa mniejszości narodowych.

Mikronacje internetowe – wirtualne państwa, v-państwa. W przeciwieństwie do mikronacji realnych, aby dokonać wyjaśnienia, jakie z mikronacji można uznać za internetowe, posłużę się definicjami publikowanymi przez samych internetowych mikronautów na stronach wybranych największych polskich państw wirtualnych.

Na stronach Księstwa Sarmacji widnieje krótka informacja:

Mikronacja to rodzaj społeczności internetowej, która próbuje symulować prawdziwe państwo w internecie. Historia polskich mikronacji sięga 1995 roku. Szczegółowe informacje zawiera artykuł o mikronacjach w Wikipedii (Księstwo Sarmacji).

Strona Mandragoratu Wandystanu:

Wirtualne państwo (mikronacja) to internetowa społeczność posiadająca, podobnie jak realne organizmy państwowe, własne władze, prawo, poczucie wspólnoty i zwyczaje (Mandragorat Wandystanu).

Strona Królestwa Dreamlandu:

Witaj na stronach Królestwa Dreamlandu, pierwszego i najstarszego wirtualnego państwa (rodzaj zabawy internetowej polegającej na symulacji życia w świecie wirtualnym) w polskiej sieci. Istniejemy nieprzerwanie od 1998 roku (Królestwo Dreamlandu).

Strona Królestwa Scholandii:

Scholandia to wirtualne państwo istniejące tylko w internecie, może się do niego przyłączyć każdy i zrealizować swoje marzenia, których nie dane mu jest spełnić w realnym świecie (Królestwo Scholandii).

Materiał poradnikowy Monarchii Austro-Węgier:

Na pewno nie raz zadawałeś sobie pytanie: „Czym właściwie są mikronacje?". Spieszymy z tłumaczeniem. Otóż mikronacje (czasami nazywane także „v-światem") są to dobrowolne organizacje internetowe działające w sposób bardzo podobny do krajów realnych, jednak różnice między nimi a mikronacjami są poważne, jest to np.: brak fizycznego terytorium (Monarchia Austro-Węgier).

Przytoczone definicje delikatnie różnią się między sobą. Wszystkie wskazują jednak na funkcjonowanie w internecie, można zatem wstępnie założyć, że ich aktywność toczy się za pomocą internetowych komunikatorów i (w większości przypadków) nie odnosi bezpośrednio do np. zdarzeń politycznych zachodzących poza nimi (w Polsce, ONZ itd.). Różnice polegają na określaniu, czym jest internetowa aktywność. Księstwo Sarmacji i Mandragorat Wandystanu sygnalizują, że v-państwo to symulacja, która posiada funkcje podobne do państwa rzeczywistego – „realnego", nie jest jednak prawdziwym krajem. Królestwo Dreamlandu skłania się, jak wcześniej wymienione kraje, do nacisku na symulacyjny charakter, dodaje jednak do tego aspekt zabawy, podobnie jak Królestwo Scholandii, które w wyjaśnieniu, czym jest mikronacja, odwołuje się do spełniania marzeń niemożliwych do zrealizowania na co dzień. Monarchia Austro-Węgier nawiązuje do sarmackiej, wandejskiej i dreamlandzkiej definicji, wskazując na internetową aktywność organizacji i podobieństwo do „krajów realnych". Wyjaśnienia terminu, chociaż zaczerpnięte ze stron funkcjonujących mikronacji, są mocno skrótowe, wskazują jednak na najważniejsze mikronacyjne cechy – symulowanie funkcjonowania państwa i działanie jako internetowa społeczność/organizacja, nie uciekając również od wątku rozrywkowego, czyli traktowania aktywności jako zabawy i realizowania w jej trakcie marzeń. Skrótowość i próba opisania znaczenia mikronacji w kilku zdaniach wynika prawdopodobnie ze skierowania przytoczonych informacji do określonych czytelników. Otóż są to często informacje prezentowane nowym mieszkańcom, umieszczone albo w widocznym miejscu na stronie głównej, jako część informacji powitalnej albo znajdującej się w poradnikach dla mieszkańców lub w tak zwanym FAQ, czyli zbiorze najczęściej zadawanych pytań z odpowiedziami. W mikronacjach, z których wyjaśnień skorzystałem,

prezentowano podstawowe informacje w różny sposób – eksponując komunikat dla obcych, którzy dopiero pojawili się w mikronacji, lub nie traktując komunikatu jako istotnej treści, prezentując na stronie głównej wyłącznie okołomikronacyjne sprawy, spychając informowanie do odrębnych dokumentów, prezentacji. Może to być także powodowane pobudkami praktycznymi – umieszczeniem precyzyjnych informacji w jednym miejscu. Warto także zwrócić uwagę, że przytoczone definicje są zwykle częścią większych tekstów, w których wyjaśniane są różne aspekty mikronacyjnego życia, a zostały wybrane jako fragmenty bezpośrednio, ogólnie i skrótowo wyjaśniające znaczenie terminu.

Mikronacje hybrydowe. Mikronacje tego typu to często kraje, które funkcjonują w przestrzeni internetu i posiadają (lub mają roszczenia) terytoria fizycznie istniejące. W ramach tego rodzaju mikronacji można wyróżnić kilka podtypów. Nie uważam tego za niezbędne, ale w przypadku decyzji o precyzowaniu podziału, należałoby zwrócić uwagę na kilka spraw. Przede wszystkim, czy dana mikronacja powstała jako mikronacja fizyczna, a po jakimś czasie zaczęła funkcjonować również w internecie. Być może działalność internetowa była równoległa, a może nawiązywanie do *realu* i ustalenie terytorium lub ogłoszenie, że dany teren wchodzi w posiadanie mikronacji, miałoby miejsce dopiero po uruchomieniu sieciowej przestrzeni mikronacyjnej lub w momencie rozpoczęcia życia internetowej mikronacji. Mamy zatem kilka możliwości. Świadomie upraszczam sprawę, kładąc nacisk przy wyróżnianiu typów mikronacji na istnienie związku pomiędzy komunikowaniem za pomocą kanałów internetowych i twierdzenie o posiadaniu terytorium fizycznego. Możliwych jest kilka kombinacji i być może wszystkie z nich rzeczywiście funkcjonują, czego jednak nie zamierzałem sprawdzać, poświęcając większość czasu na analizowanie polskiej przestrzeni wirtualnych państw.

Terytoria wymyślonych krajów

Kwestia terytorium w przypadku polskich mikronacji internetowych jest czymś zupełnie innym niż w przypadku mikronacji hybrydowych. Polskie mikronacje uznają – w mniejszym lub większym zakresie, w zależności od wzajemnego uznawania się określonych wirtualnych państw – tzw. mapę polskiego mikroświata. Mapa ta nigdy nie stała się przedmiotem powszechnej mikroświatowej zgody, nie powstała jej jedna oficjalna wersja. Prowadzone były prace w Organizacji Polskich Mikronacji zmierzające do utworzenia wspólnej mapy, ale część krajów zgłaszała pretensje sprzeczne z interesami innych członków. Większość uznaje jednak *de facto* tę samą mapę, a przynajmniej podobne wersje, z wprowadzonymi własnymi korektami granic, brakiem niektórych krajów czy uwidacznianiem innych. Można zatem w przybliżeniu określić wirtualne terytoria posiadane przez polskie v-państwa. Sprawy nie zgłębiłem do końca, ale wydaje się, że mapa (lub mapy, które stopniowo modyfikowane doprowadziły do jednej, podobnej w różnych wersjach) była podstawą nawiązania v-międzynarodowych relacji w polskim mikroświecie. Prawdopodobnie tworzenie mapy mikroświata rozpoczęło się od nanoszenia na jedną mapę terytoriów poszczególnych mikronacji, które na własne potrzeby rysowały odzwierciedlenie własnego fizycznie nieistniejącego terytorium. Mapa nie tylko prowadziła do nawiązywania relacji między państwami, była również zarzewiem wielu konfliktów i jest jednym z gorętszych tematów pomiędzy niektórymi krajami. Temat wymaga jednak rozwinięcia wraz z podaniem przykładów zaognionych sytuacji w oparciu o mikroświatową mapę/mapy. Problem jednak w tym, że terytoria widoczne na mapach mikroświata, nie są terytoriami fizycznymi. Mogą stanowić ewentualnie o wzajemnym uznawaniu mikronacji – ciekawe, że większość polskich państw odwołuje się do wspólnej mapy i że relacje międzynarodowe są niezwykle istotnym aspektem funkcjowania mikronacji – ale nie są podstawą

do ewentualnego uznania państwowości z zewnątrz. Można zatem stwierdzić, że uznanie z zewnątrz, na przykład ze strony mikronacji fizycznych czy też podmiotów prawa międzynarodowego, nie może nastąpić na podstawie mapy „wydumanych" obszarów. V-państwa jednak o to nie zabiegają ani, poza przypadkami przetwarzania „realnej" kultury i nawiązywania do sytuacji tragicznych [1], nie interesują się pozamikronacyjnym światem. Nie odwołują się również do map (chyba że w międzymikronacyjnych dyskusjach, wojnach, sporach; mapa jest zatem częścią wewnętrznej definicji państwowości lub raczej atrybutem v-państwowości), wskazując na swoje terytorium – jak można usłyszeć i przeczytać w filmie instruktażowym dla nowych mieszkańców Księstwa Sarmacji:

> To, co przede wszystkim różni mikronacje od państw rzeczywistych, to brak fizycznego terytorium oraz ich dobrowolny charakter. Zgodnie z klasyczną definicją państwa rzeczywistego, o jego istnieniu decydują cztery czynniki: terytorium, ludność, władze i uznanie ze strony innych krajów. Definicję tę można odnieść także, z pewnymi zastrzeżeniami, do państw wirtualnych. I tak, na terytorium Księstwa Sarmacji składają się między innymi jego serwery, strony internetowe, kanał rozmów IRC oraz forum dyskusyjne (Księstwo Sarmacji, film instruktażowy, 2010).

Jak widać, same v-państwa chcą oficjalnie spełniać kryteria państwowości, ich uczestnicy mają jednak świadomość, że spełnienie owych kryteriów może się odbyć na nieco innym poziomie niż w przypadku typowych „realnych" krajów i nie oznacza faktycznego i prawnego powołania państwa w rozumieniu „realnego" prawa.

---

[1] Za przykłady takich sytuacji można uznać katastrofę polskiego samolotu wojskowego Casa z ważnymi osobistościami wojskowymi na pokładzie czy katastrofę lotniczą w Smoleńsku, a także kilka innych wypadków z udziałem polskich ofiar czy śmierć Jana Pawła II.

Mikronacje w oczach mikronautów

Wirtualne państwa starają się wyjaśniać swoje istnienie zewnętrznym użytkownikom – innym internautom, zainteresowanym zjawiskiem osobom, a przede wszystkim potencjalnym nowym mieszkańcom. Być może dlatego – co widać w przytoczonych definicjach ze stron konkretnych v-państw – wyjaśnienia są krótkie, przejrzyste. A poza definicją, wplecioną często w większy tekst, wysiłek wkłada się w opisanie różnorodnych aktywności i potencjalnych korzyści z włączenia się w życie wirtualnej państwowości. Na co dzień jednak polscy mikronauci nie zajmują się tylko dyskusją na temat aspektu symulacyjnego, growego czy utopijnego. Komunikacja odbywa się swobodnie, na ile to możliwe, przez asynchroniczne kanały komunikowania (sporadycznie przez IRC, czat czy prywatne rozmowy via gadu gadu lub skype), bez odwołań do definicji, cech mikronacji itp. Użytkownicy budują alternatywną rzeczywistość, prowadząc dyskusje jak inne społeczności internetowe. Posługują się tożsamościami v-państwowymi, skupiają na swoich problemach – prawnych, społecznych, pracowniczych. Odwołują do Ojczyzny, Ludu, Księcia, Arystokracji, Państwa, tak jakby był to klub dyskusyjny ważnych państwowych działaczy, rozmowy politycznych elit fizycznie istniejącego kraju lub społeczność niewielkiej osady, gdzie wszyscy się znają, uczestników jest niewielu, ale nie zwalnia to z obowiązku przestrzegania prawa, wyboru lub mianowania władz czy wreszcie prowadzenia polityki wewnętrznej i zagranicznej. Sposób komunikowania wewnątrz wirtualnego państwa i definiowania rzeczywistości mikronacyjnej wykracza poza wzmiankę o wewnętrznym postrzeganiu mikronacji przez uczestników. Zdarza się, że mikronauci dyskutują również na temat aktywności, w której biorą udział. Przykładem może być wymiana zdań na liście dyskusyjnej Mandragoratu Wandystanu:

T .
Uważam mikronacje za takie twory, które zapewniają dobrą zabawę, autoedukują swoich obywateli i pozwalają na zaangażowanie się obywatelskie.

I odpowiedź P.

Zabawa, autoedukacja, zaangażowanie… ok, to coś, co z mikronacji znamy, ale to nie wszystko. Gdzie poczucie wspólnoty, gdzie wspólna kultura, terytorium (również to wirtualne, a więc miejsca publiczne, strony), niepodległość? Cała radocha, efekty edukacyjne, czy aktywizujące postawy obywatelskie, to raczej efekty niż wyznaczniki mikronacyjności. Pewnie, że to dla tego funu tu jesteśmy, ale nie zawsze on jest, czasem jest kompletna posucha, a jednak trwamy, bo łączy nas koncepcja państwa ze szkarłatno-złotą flagą.

Interesujące, że mikronauci sami zwracają uwagę na edukacyjny aspekt działania w v-państwie. Spierają się nawet o to, na ile edukacyjność mikronacji jest istotna i co decyduje o przywiązaniu do mikronacyjnego działania.

***Star Wands* czyli zmiksujemy nowy dom!**

Internetowe mikronacje można potraktować jako część globalnej kultury remiksu. V-państwa nie przypominają jednak remiksów piosenek. Nie są to zgrabnie połączone ze sobą wizje państwowości. Elementy najczęściej nie mają odpowiedników w postaci oryginalnych organizmów. Remiks w przypadku mikronacji jest zjawiskiem złożonym i wielopoziomowym, zachodzącym w różnych obszarach v-rzeczywistości. Zarówno na poziomie mieszania wiodących idei i przekształcania pomysłów znanych z rzeczywistości, po przykłady remiksów muzycznych, funkcjonujących jednak w mikronacyjnym kontekście. Miksowanych zatem niejako podwójnie, a może i potrójnie – łącząc muzyczne frazy, sample z różnych utworów, wplatając do tego zmieniony tekst dostosowany do warunków mikronacyjnych i funkcjonując w miksowanej przestrzeni v-państwa.

Można podać wiele przykładów wpisywania się mikronacji w kulturę przekształcania, re-produkcji rzeczywistości. Przytaczałem w innych publikacjach, jak są łączone ze sobą różnorodne ideologie polityczne (Stunża, 2008, 2009). Mandragorat Wandystanu jest przykładem państwa, gdzie pod płaszczykiem retoryki komunistycznej kryją się pierwiastki monarchistyczne wyniesione z Księstwa Sarmacji – władzę sprawuje dwóch mandragorów – a także libertariańskie podejście do wolności osobistej, anarchistyczne, kolektywne, oddolne pomaganie sobie nawzajem, rozwijanie okręgów autonomicznych, działających zgodnie z wewnętrznym prawem czy eksperymenty literackie, muzyczne, łącznie z brakiem cenzury i przyzwoleniem na stosowanie wulgaryzmów. To ostatnie doprowadziło nawet do zaistnienia pozdrowienia „Wypierdalać!", powstałego w czasach świetności pornosocjalizmu – nurtu w v-kulturze, który charakteryzował się nadużywaniem wulgaryzmów i odniesień do seksualności człowieka.

Jak się okazuje, może zaistnieć „królestwo demokracji ludowych indywiduów" – tak można by roboczo określić Mandragorat. Państwo, gdzie oprócz ideologii mieszają się wielkie i małe narracje. Gdzie przyczyną ogłoszenia niepodległości staje się bunt wobec Komitetu Ocalenia Narodowego – w parodiach kojarzonego z realną Wojskową Radą Ocalenia Narodowego – paradoksalnie założonego przez sarmackich monarchistów przeciwko lewicująco-liberalnym buntownikom domagającym się szanowania ich praw. To również kolaże symboli i tradycji z *realu*, prowadzące do budowania własnych mitów. Jak choćby mit Towarzysza Wandy – komunistycznego działacza sarmackiego, do którego odwołuje się Wandystan, a który traktowany jest jako zbawiciel, prorok albo przynajmniej święty. Jego sylwetka

to nie tylko mit założycielski Wandystanu i tożsamościowy spinacz Wandejczyków, ale również główna postać w… Świeckim Kościele Wandejskim. Gdzie papież mówi łamaną niemczyzną, a po konklawe z komina wydobywa się różowy dym. Wanda – kreowany na postać uduchowionego działacza na rzecz wolności, który w innych narracjach mógłby funkcjonować jako święty – w Mandragoracie staje się świeckim, z którego czerpie „świecka religia" i odwołujące się do niej państwo.

W tym kontekście zasadne wydaje się przywołanie Jenkinsa, analizującego trylogię *Matrix*: „Nawet jeśli uważa się, że klasyczne mity mają większą wartość niż ich współczesne odpowiedniki, to jednak *Matrix* przyciąga odbiorców z powrotem do starych dzieł i wprowadza je na powrót do obiegu" (Jenkins 2007, 121). Mikronacyjne tworzenie mitów na bazie prawdziwych historii jest przykładem krytycznego i zarazem parodystycznego postrzegania świata. Mikronacje przypominają produkcję Wachowskich, odświeżając mity i osadzając je w zbudowanych przez użytkowników realiach, przycinając lub poszerzając w zależności od potrzeb (czy to rozrywkowych, czy związanych z budowaniem wspólnej tożsamości v-narodowej, v-państwowej) lub próbując tworzyć opozycję w stosunku do innego v-bytu państwowego.

Odwołując się raz jeszcze do Jenkinsa: „Ucieleśnieniem oddolnej konwergencji mogą być ludzie modyfikujący gry, którzy na bazie kodu i narzędzi projektowych stworzonych dla tytułów komercyjnych tworzą amatorskie produkcje, lub amatorscy twórcy filmów cyfrowych, zazwyczaj otwarcie samplujący materiały z mediów komercyjnych, albo porywacze reklam (…). Nowa kultura konwergencji będzie zbudowana na zapożyczeniach z różnych konglomeratów medialnych" (Jenkins 2007, 135). Podobnie dzieje się w mikronacjach, które czerpią nie tylko z politycznych ideologii, ale również z medialnych dzieł, przekształcając narracje, dopisując własne hasła do znanych popkulturowych czy propagandowych obrazów, umieszczając symbole w innym kontekście, co krótko zarysowałem wyżej. Czasami znacząca okazuje się delikatna zmiana – jak na przykład przefarbowanie galowych mundurów armii radzieckiej i przedstawienie ich jako mundurów Sarmackiej Armii Ludowej lub w innej wersji zamieszczenie zdjęcia przemalowanego na różowo żołnierza z *Gwiezdnych wojen* z emblematem Mandragoratu na ramieniu jako przykład umundurowania marynarki wojennej. Być może ma to być sygnał, że powaga radzieckiego wojska lub złowrogość kosmicznej armii może się zamienić w gejowską paradę miłośników militariów, będących jednocześnie przeciwnikami prowadzenia wojen, choć to tylko jedna z wielu możliwych interpretacji.

Nawiązań do popkulturowych klasyków – jak *Star Wars* – jest więcej. Przytoczę szerzej jeden z przykładów. Mikronacyjni działacze wojskowi zachęcali do wstąpienia do Sarmackiej Armii Ludowej, prezentując kilka zdjęć połączonych ze sobą w propagandowy plakat. Pokazuje on żołnierzy z *Gwiezdnych wojen*, choć część z połączonych zdjęć przedstawia prawdopodobnie przebranych fanów sagi. Na zdjęciu-plakacie, przy wizerunkach armistów umieszczone są hasła nawołujące do wstąpienia. Co ciekawe, wykorzystano nie tylko znany motyw z popkulturowego utworu, czyli żołnierzy w charakterystycznych uniformach. Nie posłużono się wyłącznie ich oryginalnymi, filmowymi wizerunkami, ale skorzystano także z już przetworzonego wizerunku. Obok zdjęć maszerujących szeregów kosmicznych żołdaków pojawiają się zdjęcia pojedynczego żołnierza wykonującego gest niczym Michael Jackson – łapiącego się energicznie za krocze – czy innego, który łapie się oburącz za hełm, jakby poprawiał nażelowaną fryzurę w łazience klubu.

Do zachęcenia rekrutów wykorzystano zatem znane popkulturowe symbole – twarda, silna, gotowa na wszystko armia, potężna dzięki swej ilości i sile. To zapewne nawiązanie do ekspansjonistycznej retoryki wandejskiej podboju v-świata przez idee Wandy lub uwolnienia spod monarchofaszystowskiego (tak określa się zwolenników

monarchii) buta. Zamierzenie typowo propagandowe, ukazanie potęgi Sarmackiej Armii Ludowej. Z drugiej jednak strony, dzięki wykorzystaniu przetworzonych symboli, pokazania żołnierzy w luźnym, zabawowym kontekście, fotografie można czytać niemal jak zdjęcia z imprezy, pokazany jest lekki, żartobliwy, kabaretowo-krytyczny charakter Wandystanu.

Opisywane zdjęcie mogłoby być okładką książki opisującej mikronacje. Nie tylko sam Wandystan, bo umiejscowienie znanych symboli w nowym kontekście (w dodatku z wykorzystaniem już przetworzonych, zrekontekstualizowanych wizerunków) oddaje mikronacyjnego, re-produkcyjnego ducha. Okładka mikronacyjnej książki zapewne nie mogłaby wykorzystać przedstawianej fotografii-plakatu z powodu ograniczeń prawa autorskiego. Ale prawny aspekt również pokazuje, jak kultura mikronacji, która jest przecież jedną z internetowych kultur, ustosunkowuje się do prawnych ograniczeń, które – gdyby traktować je dosłownie – byłyby zabójcze dla twórczego potencjału mikronacyjnej krytyki rzeczywistości. Chociaż można się zastanawiać, czy termin „rzeczywistość" nie wymaga szerokiego opisu problemów związanych z posługiwaniem się hasłami *real* czy *virtual*.Co sądzą sami mikronauci na temat przekształceń, czasami dość prostych zapożyczeń, których modyfikacja polega tylko na umieszczeniu w mikronacyjnym kontekście? P. pisze (16.03.2010):

> (…) powielamy albo i re-powielamy. Czerpiemy garściami z realnego świata. Mimo to, to, co tworzymy, bardzo często jest wyjątkowe, fascynujące i pociągające:) Przykładem niech będą np. łoskary (mikronacyjna parodia galii oskarowej – przyp. GDS)! Czasem mówi się, iż takie czerpanie z wzorców realnych jest mało tfórcze (pisownia oryginalna) i w ogóle marne, ale to jest jakiś absurd i brak, moim skromnym zdanie, zrozumienia w ogóle całej idei mikroświata :)

Media, pedagogika i obywatel monitoralny. Miksery w dłoń i na poligony!

Nowe możliwości korzystania z mediów pozwalają na modyfikowanie pomysłów na edukację. Skoro niemal każde dziecko ma dostęp do kulturowych zasobów ludzkości i do sprzętu, który pozwala na twórcze przekształcanie, warto to wykorzystać, realizując przy tym jednocześnie edukację medialną, nie tylko w zakresie wykorzystywania nowych mediów, ale również namysłu nad nimi, polegającego na krytycznym rozbieraniu komunikatów i tworzeniu własnych, przez co odchodzi się w ten sposób od sylwetki krytycznego odbiorcy i promuje wizję krytycznego obywatela-(prze)twórcy, łącząc tym samym edukację medialną z edukacją obywatelską. Nie bez powodu popularne jest – pomijając zarzuty i sprzeczności – od kilku lat hasło „dziennikarstwa obywatelskiego", po części realizujące ideały edukacyjne świadomego, wykształconego medialnie obywatela. Mikronacyjne uczenie się może być przykładem realizacji jenkinsowskiego postulatu obywatela monitorialnego. Obywatela, który potrafi oceniać informacje, bez względu na to, gdzie się znajduje. Obywatela, który potrafi działać w grupie i dzielić się wiedzą. Mikronacje wpisują się w edukowanie monitorialnych obywateli, będąc jedną z wielu przestrzeni promujących obywatelski ideał przedstawiony przez Jenkinsa:

> „Ideał obywatela monitorialnego opiera się na rozwinięciu nowych umiejętności współpracy i nowej etyki dzielenia wiedzy, które pozwolą nam deliberować wspólnie" (Jenkins 2007, 249).

Wykorzystanie poligonu (terminu wojskowego) jako metafory krytycznej edukacji pozornie może wydawać się niewłaściwe. O ile toczy się walka o edukację medialną, która mogłaby być prowadzona dzięki zastosowaniu kulturowego prze-twórstwa i potencjału nowoczesnych technologii komunikowania, to jednak samo współtworzenie kultury

remiksu – wbrew zwolennikom restrykcyjnego prawa autorskiego – nie jest działalnością nastawioną na zniszczenie. To raczej wezwanie do skorzystania z nowych możliwości, które pozwalają prowadzić edukację dialogiczną nawiązującą do postulatów pedagogiki emancypacyjnej, m.in. poglądów brazylijskiego pedagoga Paulo Freire (Freire 1996). Wezwanie do łączenia edukacji medialnej z edukacją obywatelską w przestrzeni nowych światów (tworzonych oddolnie jako uzupełnienie fikcyjnych rzeczywistości wykreowanych przez przemysł rozrywkowy lub nawiązanie do wzorców z historii i rozwijanie ich, a nawet zupełne przekształcanie z zachowaniem czasami tylko luźnych odwołań). W przypadku mikronacji kategoria poligonu wydaje się trafna, ze względu na ich symulacyjny, wyobrażeniowy charakter. To metafora politycznej walki, która nie oznacza jednak uśmiercania. To ścieranie na bazie określonych standardów, budowanie alternatywy w oparciu o kulturowe zasoby i symulację państwa. Sztuczne światy – jak nazywa je Castronova (Castronova 2007) – mogą być bezpiecznymi poligonami, pozwalającymi na rozmontowywanie, przebudowywanie, niszczenie, budowanie, przetwarzanie, spajanie i rozdzielanie. Poligony, gdzie można wysadzać idee w powietrze, napuszczać na siebie zwolenników różnych wizji państwa bez konsekwencji dla ich zdrowia i życia, a także stabilności realnie funkcjonującego tworu państwowego. Z nadzieją na konsensus, a przynajmniej wypracowanie „jakiejś" wersji współistnienia sprzecznych poglądów. I na zdobycie nowych, istotnych umiejętności, które uczestnicy wirtualnych przygód być może kiedyś wykorzystają w realnym życiu.

Mikronauci stworzyli świat na miarę *Star Treka* czy *Gwiezdnych wojen*. Sztuka tworzenia światów może wykraczać poza koncepcje z Hollywood, rozbudowywane przez fanów lub dalsze produkcje, jak choćby gry. Mikronacje cechują się zdecydowanie większą modyfikowalnością niż światy budowane przez popularnych twórców. Krytyczny potencjał mikronacji jest zapewne nie mniejszy niż krytyczny potencjał gier komputerowych, daje jednak swobodę rozwijania

w dowolnym kierunku, ponieważ konstruktorami świata działania są wszyscy uczestnicy. To wyjście krok dalej, chociaż w oparciu o proste, znane od dziesięcioleci narzędzia komunikowania. Społeczność ma moc decydowania, czy konkretny fakt podany przez uczestnika zostanie uznany za prawdziwy – wszystko polega na wyobrażeniu i dzięki oparciu na tekstowej komunikacji nie posiada sztywnych ram, które ograniczałyby podawanie określonych wyobrażeń i uznanie ich v-prawdziwości.

Sztuczne światy mikronacyjnych fanów popkultury funkcjonują zatem po części jako produkcje fanowskie, przy czym uczestnicy są fanami przede wszystkim dyskusji o państwie, współtwórcami żywej utopii, nigdy nieukończonej, kolektywnie pisanej, będącej efektem nieustannego starcia i współpracy. Są również fanami określonej linii politycznej, tworzą żywą „symulację utopii" na wzór określonej politycznej ideologii – czy to monarchizmu, czy socjalizmu. Jednak inspiracje nie zawsze realizowane są w pełni. Często są wypadkową sporu, efektem konsensusu albo zwykłych splotów zdarzeń, przypadków, wyników wyborów, decyzji sprawujących władzę. W efekcie może się okazać, że państwo z pozoru komunistyczne, nawiązujące do ideologii kojarzonych jako zbrodnicze, przestarzałe lub podburzające do podważenia istniejącego porządku, jest tak naprawdę przestrzenią wolności słowa, terytorium tworzenia awangardowych utworów i przekształcania realnych mitów w ich parodiowane, wirtualne odpowiedniki, które są niezbędne budującym nową, alternatywną kulturę w przestrzeni v-państwa, tak jak to wygląda w Mandragoracie Wandystanu.

Według Lessiga: „Remiksowanie jest esencją twórczości RW (*Read/Write* – GDS). Jest wyrazem wolności korzystania z »nowych i starych piosenek« i tworzenia na ich podstawie. (…) W naszych czasach kreatywność wykracza daleko poza same występy. (…) należy przede wszystkim zdać sobie sprawę z tego, że twórczość RW nie konkuruje z remiksowanym oryginałem ani nie osłabia jego rynkowej pozycji. To

są dobra komplementarne, nie konkurencyjne” (Lessig 2009, 64). Co prawda autor pisał te słowa z myślą o utworach muzycznych, można jednak odnieść je do mikronacyjnej rzeczywistości. Powstające utwory, kolektywnie tworzone narracje będące krytyką, parodią czy tylko luźnym nawiązaniem do prawdziwych państw, nie konkurują z nimi. Są propozycją i przestrzenią testowania pomysłów, a przede wszystkim rozwijania uczestników, którzy kreując wspólną, społeczną przestrzeń zapośredniczoną medialnie, tworzą pole krytycznej dyskusji i autoedukacji. To rodzaj oddolnej wspólnotowej edukacji obywatelskiej i medialnej. Jedna z możliwości uczenia się, która być może wskazuje, choćby w minimalnym stopniu, potrzeby ludzi korzystających niemal od dziecka z interaktywnych mediów, jak i kierunki rozwoju obecnie sztywnej, prowadzonej hierarchicznie i centralnie, edukacji. Edukacji, która opiera się na kształtowaniu jednostki pracującej samodzielnie, ocenianej za indywidualną pracę, chociaż świat coraz częściej, jeśli nie przede wszystkim, wymaga współpracy, współdzielenia zasobów. Zakończę, jeszcze raz odwołując się do Lessigowskiego *Remiksu*:

> Technologie cyfrowe doprowadziły do demokratyzacji możliwości tworzenia i przetwarzania kultury, w której żyjemy. Nasze dzieci właśnie pokazują nam, jak tworzą i rozprzestrzeniają kulturę. Zaczynamy też właśnie dostrzegać, jak rośnie ich wiedza, w miarę jak rozprzestrzenia się zjawisko remiksu (…) (Lessig 2009, 248).

BIBLIOGRAFIA

Blumberg A. (2000). *It's good to be king*, http://www.wired.com/wired/archive/8.03/kingdoms_pr.html (4.05.2010).

Castronova E. (2007). *Exodus to the Virtual World. How online fun is changing reality*, New York.

Freire P. (1996). *Pedagogy of the Opressed*, London.

Jenkins H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa.

Lessig L. (2009). *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, Warszawa.

Królestwo Dreamlandu. http://dreamland.net.pl/index.php?id=info (9.05.2010).

Królestwo Scholandii. http://www.scholandia.org/faq/faq.htm (9.05.2010).

Księstwo Sarmacji. http://sarmacja.org/strona,faq#51 (9.05.2010).

Księstwo Sarmacji, film instruktażowy (2010). http://www.youtube.com/watch?v=t3pC5D6_v5I&feature=player_embedded (10.05.2010, dostęp przez: www.sarmacja.org).

Mandragorat Wandystanu. http://www.wandystan.eu/w/Strona_g%C5%82%C3%B3wna (9.05.2010).

Mikronacja [w:] Wikipedia, http://pl.wikipedia.org/wiki/Mikronacja (9.05.2010).

Monarchia Austro-Węgier. http://www.austro-wegry.org/Poradnik.pdf (9.05.2010).

Stunża G. D. (2008). *Remiksy (nie)realnego socjalizmu*, „op.cit” 2 (39).

Stunża G. D. (2008). *Z pamiętnika mikronauty. Autoedukacja obywatelska w polskich państwach wirtualnych*, „Kultura Popularna” 4 (22).

The Micronations Page. http://www.reuniao.org/loss/archive/patsilor.htm (5.05.2010).

BARBARA KULESZA

Zagadnienie autorstwa w utworach *fan fiction*. Fandom jako kolektyw twórczy

Abigail Derecho w eseju *Archontic literature. A definition, history and several theories of Fan Fiction* definiuje fanfikcję bardzo ogólnie jako podgatunek literatury „zapożyczonej" (*derivative*), odwołując się do koncepcji literatury jako zawsze otwartego archiwum, wyrażonej przez Jacquesa Derridę w pracy *Archive Fever* (Derecho 2006, 61). Uszczegóławiając nieco – utwory *fan fiction* to teksty kultury (utwory literackie, ale także filmowe, plastyczne, komiksowe itd.), których świat przedstawiony zaczerpnięty jest w części lub w całości z dzieła już istniejącego, najczęściej cieszącego się dużą popularnością.

Podstawami dla *fan fiction* nie muszą być dziś w żadnym wypadku dzieła literackie. Powstają utwory oparte na fabułach i światach popularnych seriali, filmów, a nawet – wykorzystujące postaci znanych i popularnych gwiazd muzyki rozrywkowej czy słynnych sportowców (przykładem mogą być pisane przez polskie fanki opowiadania, których bohaterami są piłkarze Lecha Poznań, skoczkowie narciarscy lub członkowie teamu Roberta Kubicy). Genezy fanfikcji niektórzy badacze dopatrują się już w starożytnych podaniach mitycznych i przekazywanych z ust do ust legendach, często wyraziście modyfikowanych lub przekształcanych (Derecho, Sheenagh Pugh). Jakkolwiek teza ta

może być podważana, nie ulega wątpliwości, że utwory o charakterze zbliżonym do *fan fiction* powstają co najmniej od momentu, kiedy zaczęły pojawiać się pierwsze bestsellery – utwory literackie cieszące się ogromną popularnością wśród szerokiego kręgu czytelników. Pierwsze powieści, takie jak np. *Przypadki Robinsona Crusoe* Daniela Defoe, doczekały się niezliczonej ilości kontynuacji, adaptacji i zwyczajnych plagiatów, prawdopodobnie ze względu na wartość marketingową (por. Waksmund 2008, 525).

Termin *fan fiction* pojawił się natomiast dopiero w latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku. Odnosił się do twórczości środowisk fanowskich skupionych wokół fanzinów, czyli niskonakładowych publikacji prasowych wydawanych przez fanów i dla fanów określonego filmu, serialu czy książki. Społeczności wielbicieli danego tekstu kultury nie mogły jednak pozostawać w ciągłym kontakcie – większe grupy fanów spotykały się jedynie podczas odbywających się raz na jakiś czas konwentów, co w poważny sposób ograniczało integrację i interakcje.

Zdecydowanie przełomowy w historii *fan fiction* okazał się moment, w którym do rozpowszechniania fanowskiej twórczości zaczęto używać internetu. Poza częściową przynajmniej utratą kontroli nad tym zjawiskiem wydawców i organizacji posiadających prawa do konkretnych znaków i treści (konflikt pomiędzy wytwórnią Lucasfilm i fanami *Gwiezdnych wojen* dotyczący bezprawnego wykorzystywania własności intelektualnej, szczegółowo analizuje Henry Jenkins w książce *Kultura konwergencji* (Jenkins 2007, 130-165)), internet znacząco zmienił sposób publikacji i… tworzenia utworów *fan fiction*.

W swoich badaniach fanfikcji skupiłam się przede wszystkim na krótkich formach literackich, publikowanych na forum literackim: forum.mirriel.net. Jako że zarówno pisanie, jak i badanie *fan fiction* wymaga szczegółowej znajomości utworu źródłowego, skoncentrowałam się przede wszystkim na opowiadaniach stworzonych na kanwie serii książek o Harrym Potterze autorstwa J.K.Rowling. Równocześnie

zdaję sobie sprawę z ogromnej skali zjawiska *fan fiction* i mnogości zjawisk mu towarzyszących. Problemem niniejszego referatu będzie kwestia autorstwa [1] utworów fanowskich. Już pierwsze tego typu teksty, publikowane w fanzinach, miały poniekąd dwóch autorów. Za pierwszego z nich, co poniekąd oczywiste, uznany mógł zostać twórca bazowego tekstu kultury. Niezależnie od tego, czy był scenarzystą, reżyserem, twórcą opowiadania czy powieści, pozostawał tym, który stworzył świat tak bogaty i sproblematyzowany, by możliwe było niemal nieskończone jego rozwijanie (bo właśnie skomplikowana, posiadająca luki i miejsca niedookreślone, struktura świata przedstawionego według Henry'ego Jenkinsa stanowi o „fanfikcyjnym potencjale" utworu (Jenkins 2007, 97)). Drugim autorem pozostawał jednak również twórca nowej opowieści – to on dokonywał w końcu twórczego przekształcenia istniejących już treści, czasem wprowadzał własne rozwiązania fabularne, modyfikował, tworzył nowe postaci… W dobie internetu do grona tych autorów dołączyły jeszcze dwa bardzo istotne podmioty – beta-reader i fandom.

Jak zauważają Buse i Hellekson, redaktorki książki *Fan Fiction and Fan Communities in the age of the Internet* – twórcą znaczenia, osobą, którą chciałoby nazwać się „autorem", w przypadku fanfikcji nie jest pojedyncza osoba, a raczej pewna zbiorowość, nazywana dalej przez autorki fandomem (Buse, Hellekson 2006, 6). Pojęcie **fandomu** definiować można jako grupę fanów skupionych wokół konkretnego medium (np. forum internetowego), których interpretacje bazowego tekstu pozostają do siebie zbliżone na skutek wymieniania doświadczeń, wrażeń i spostrzeżeń, wspólnego zbierania uzupełniających danych i finalnej, kolektywnej interpretacji tekstu kanonicznego. **Kanonem** jest natomiast wszystko to, co na temat tekstu bazowego powiedział lub napisał jego autor. Zdanie i interpretacja twórcy świata przedstawionego nie są jednak w wielu fandomach równoznaczne z uznawaną wersją wydarzeń. Znana powszechnie jest dyskusja, jaka rozgorzała wśród wielbicieli książek o Harrym Poterze po oświadczeniu Rowling dotyczącym homoseksualizmu dyrektora Szkoły Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie – Albusa Dumbledore'a. Chociaż sama autorka miała stwierdzić, że wątek ten wydawał jej się wyraźnie zaakcentowany w serii, nie wszyscy fani i nie wszystkie fandomy uznali to za obowiązujące. W środowisku skupionym wokół obserwowanego przeze mnie forum Mirriel rozróżnienie tego, co należy do kanonu, a co do interpretacji fandomu, wydaje się bardzo trudne. Internetowa społeczność ustaliwszy swój kolektywny pogląd dotyczący np. zachowań bohaterów, ich charakterów itd., uznaje go za kanoniczny, co wydaje się naturalną konsekwencją internalizacji pewnego zbiorowego poglądu. Osoba niezwiązana z konkretnym fandomem przed opublikowaniem tekstu w jego obrębie powinna starannie zapoznać się nie tylko z tekstem źródłowym, ale także z powstającymi w obrębie fandomu nowymi historiami. Zaleca to choćby administrator obserwowanego przeze mnie forum, zaznaczając w zasadach:

> Jeśli to twój pierwszy tekst wklejany na forum, rozejrzyj się najpierw po forum i zapoznaj z tekstami tu zamieszczonymi. Przeczytaj *Dla tych, co pierwszy raz… (porady dla debiutantów)*. Poszukaj kogoś, kto przeczyta wcześniej tekst, powie Ci, co o nim sądzi, poprawi błędy (ortograficzne, interpunkcyjne itd.), czyli tzw. Betę. Jeśli nie masz nikogo znajomego, kto to zrobi, poszukaj w temacie. (http://forum.mirriel.net/faq.php?mode=rules&sid=84e721f550b403a44c43a013960549ad, strona z dnia 24.04.2011)

Jest to istotne, ponieważ członkowie społeczności oceniają twórczość kolegów właśnie przede wszystkim z perspektywy ich

[1] Problematyka kategorii *autora* i *autorstwa* z perspektywy teoretycznoliterackiej nie jest i nie może być przedmiotem tego referatu. Za Kristiną Buse i Karen Hellekson (Buse, Hellekson 2006, 6) przyjmuję umownie rozumienie *autora* jako „twórcy znaczenia" (*creator of the meaning*), mając na myśli osobę wpływającą na ostateczny kształt tekstu. Podkreślane przez współczesnych badaczy rozmycie tej kategorii wydaje się wyraźnie widoczne właśnie na przykładzie utworów *fan fiction*.

„kanoniczności" (w oznaczeniach niektórych opowiadań pojawia się specyficzny znak: *noncanon*, podkreślający „alternatywność" przedstawionych wydarzeń i postaci). Negatywny komentarz użytkowniczki Issay, pod tekstem szarlotki kończy się natomiast takimi słowami:

> Piszesz w notce odautorskiej, że fandom to dla Ciebie czarna magia. Mogę Cię o coś prosić? Wróć do tego pairingu po tym, jak przeczytasz przynajmniej część tekstów polecanych tutaj, ze szczególnym uwzględnieniem *Rozmów barowych, Cloak of Courage, Ceny obłędu*[2]. (http://forum.mirriel.net/viewtopic.php?t=14119, strona z dnia 24.04.2011)

Fanon, czyli – jak definiują to Buse i Hellekson – wydarzenia stworzone przez społeczność fanowską, powstaje nie tylko na płaszczyźnie relacji pomiędzy tekstem-matką a pojedynczymi utworami *fan fiction*, a także pomiędzy tekstami fanowskimi (Buse, Hellekson 2006, 9). Wspólna, uzgodniona wersja zdarzeń – to, co członkowie fandomu uznają za wersję obowiązującą, choćby pewna uśredniona opinia dotycząca zachowań i charakteru postaci pojawiających się w tekście źródłowym – powstaje także w toku dyskusji toczonych obok publikowanej twórczości literackiej. Na analizowanym przeze mnie forum ma to miejsce w dziale: Strefa Harry'ego Pottera, gdzie członkowie społeczności wymieniają się spostrzeżeniami, wątpliwościami i informacjami zdobytymi przez siebie na temat ulubionego cyklu. Jenkins uznaje to zjawisko za przejaw występowania we współczesnym świecie tzw. kultury wiedzy. Opiera się ona na konieczności interakcji i wymiany informacji na temat interesujących zdarzeń i wypadków. Powołując się na badacza współczesnej kultury – Pierre'a Levy'ego Jenkinsa – stwierdza, że:

[2] Użytkowniczka Issay wymienia tu tytuły cenionych w obrębie fandomu opowiadań.

> rozróżnienie pomiędzy autorami i czytelnikami, producentami i widzami, twórcami i interpretatorami zatrze się, tworząc „obieg" (…) ekspresji, gdzie każdy uczestnik będzie pracował nad podtrzymaniem aktywności innych. Dzieło sztuki będzie tym, co Levy nazywa „atraktorem kulturowym", przyciągającym i tworzącym wspólną płaszczyznę dla różnych społeczności. Możemy także określić je mianem aktywatora kulturowego, uruchamiającego możliwość odszyfrowania, spekulacji, opracowania (Jenkins 2007, 9).

Można więc stwierdzić, że dzieła takie, jak *Harry Potter* czy analizowany później przez Jenkinsa film braci Wachowskich – *Matrix*, pełnią funkcję „atraktorów kulturowych" – brak tu prostego odgraniczenia autora od czytelnika, a przede wszystkim – interpretatora od twórcy, a pozostawione przez autorów nieodkryte płaszczyzny przedstawionych światów pozwalają na niemalże nieskończoną aktywność fanów.

Fandom wyraźnie tworzy pewne ramy dla powstającej w jego obrębie twórczości fanowskiej. Istnieją oczywiście fandomy bardziej lub mniej wyczulone na niekanoniczność. Niektóre społeczności uznają alternatywne i odchodzące od wzorca fabularne rozwiązania za inspirujące, inne – za niedopuszczalne. Dyskusja ta przypomina nieco spory literaturoznawców o zgodność nowopowstałych tekstów z poetyką normatywną. W obrębie fandomów, wydających się zbiorowościami na wskroś nowoczesnymi, istnieją pewne nieskodyfikowane wprost zasady dotyczące na przykład – przedstawiania postaci Harry'ego Pottera, jego przyjaciół, miejsc, które odwiedzają… Z jednej strony oryginalność i nietypowość rozwiązań bywa ceniona, z drugiej – niemożliwe do zaakceptowania przez pozostałych fanów modyfikacje fabuły często spotykają się z wyrazistą dezaprobatą.

Szczególnie potępiane, jako znamię niedbałości, być może słusznie zresztą, są odejścia od kanonu polegające na niekonsekwencjach fabularnych czy diametralnych i nieuzasadnionych zmianach charakteru

postaci, służących rozwojowi nowowymyślonej historii. Członkowie fandomu często bardzo krytycznie odnoszą się do debiutanckich tekstów nowicjuszy. Wielu z nich z powodu krytyki wycofuje się ze społeczności.

Moc fandomu, polegająca na możliwości usunięcia lub przyjęcia kogoś do zbiorowości, wynika przede wszystkim z istotności sprzężenia zwrotnego w twórczości fanfikcyjnej. Wspomniane wcześniej Buse i Hellekson uznają publikowane w internecie utwory fan fiction za ciągle nieukończone (*work in progress*) (Buse, Hellekson 2006, 7). Nie chodzi tu tylko o to, że utwory dłuższe publikowane są często w częściach (na forum Mirriel oznaczane tagiem NZ), co wskazuje, że praca nad nimi nie została jeszcze zakończona. Nad tekstem pracuje ciągle fandom jako społeczność. Charakter medium, jakim jest internet, pozwala na dokonywanie ciągłych modyfikacji w opublikowanym tekście. Niejednokrotnie autor, reagując na komentarze pozostałych fanów, diametralnie zmienia pomysł, rozbudowuje wątki, które zainteresowały czytelników lub, chociażby, poprawia wyłapane błędy, zarówno rzeczowe, jak i językowe. Skrajnym przypadkiem tego typu zabiegów są opowiadania interaktywne, dające czytelnikom możliwość decyzji o dalszym rozwoju akcji (czasem pojawiające się na Mirriel) lub tworzone przez kilka osób.

Specyficzną formą aktywności krytycznej w obrębie społeczności fanowskich są istniejące w Polsce tzw. **analizatornie**. Osoby z jakichś powodów niechcące publikować swoich opowiadań czy powieści na forach internetowych często umieszczają je na blogach. Ta forma publikacji twórczości jest o tyle bardziej interesująca, że pozwala na wzbogacenie tekstu przekazem multimedialnym – obrazami, filmami, hiperłączami. W społecznościach fanów panuje jednak przekonanie, że fanfikcja publikowana na blogach jest zdecydowanie gorszej jakości. Przekonanie to często jest prawdziwe – internetowe pamiętniki, oderwane od fandomów, rzadko bywają rzetelnie sprawdzane i krytykowane, co rzeczywiście czasem owocuje przerażająco słabą formą

i treścią. Analizatornie mają charakter „kontrblogów" – grupa blogerów wyszukuje najbardziej zasługujące na krytykę teksty i, wklejając na swoją stronę ich fragmenty, okrasza je własnymi złośliwymi lub dowcipnymi komentarzami, tworząc swoisty autorski kolaż – efekt finalny to zlepek twórczości autora tekstu źródłowego, autora ocenianego bloga oraz aktywności kilku analizujących blogerów. Analizatornie są świadectwem ogromnego autorytetu fandomów – poza piętnowaniem niezgrabności stylistycznej czy potknięć ortograficznych, ocenia się w ich obrębie także zgodność tekstów z kanonem, co często prowadzi do bardzo burzliwych dyskusji.

Interesującym przykładem występowania fandomu w charakterze pełnoprawnego niemal współautora jest także, dość często spotykany na forach literackich, obyczaj „pojedynku literackiego". Na forum Mirriel – pojedynki te toczą się w obrębie działu „Klub Pojedynków im. Gilderoy'a Lockharta" (patron klubu to jeden z bohaterów książek o Harrym Potterze). Administrator strony ustala temat pojedynku – np. jaka para lub jaki motyw z książki ma występować w opowiadaniu konkursowym, jego gatunek, tonację uczuciową, czasem nawet obowiązkowe do użycia słowa. Do pojedynku staje dwóch autorów, którzy w przeciągu określonego czasu tworzą teksty, poddawane potem ocenie pozostałych członków fandomu. W tym przypadku zarówno pomysł na opowiadanie, jak i jego dalsze losy należą co najmniej na równi do autora opowiadania i środowiska, któremu zostało ono zaprezentowane.

Fandom pełni rolę swoistego „cenzora" i „ramy", jednak, co najważniejsze, zapewnia istotną dla twórczości początkujących pisarzy interakcję z czytelnikiem, co wydaje się znaczące dla edukacyjnej funkcji pisarstwa *fan fiction*.

Kolejną instytucją mogącą ubiegać się o udział w autorstwie utworu *fan fiction* jest tak zwany **beta-reader**. Beta-reader (w skrócie „beta") to osoba poddająca ukończony tekst lub fragment tekstu procesowi beta-czytania. Henry Jenkins charakteryzuje ów proces w taki sposób:

> Beta-czytanie wzięło swoją nazwę od beta-testowania w programach komputerowych: fani poszukują porady odnośnie do roboczych wersji prawie ukończonych opowiadań, pytają, jak wygładzić „nierówności", co zrobić, by opowiadanie było lepsze (Jenkins 2007, 175).

Beta-reader pełni funkcję zbliżoną do roli redaktora i korektora w wydawnictwie. Aktywność „bet" nie ogranicza się jednak wyłącznie do poprawiania stylistyki czy interpunkcji. Henry Jenkins przywołuje dalej instrukcję dla fanów-redaktorów, umieszczoną na stronie www.writersuniwersity.com, skupiającej młodych twórców *fan fiction* z krajów anglosaskich. W jednym z jej punktów wyraźnie zaleca się beta-readerowi sprawdzanie nie tylko kompetencji językowej twórcy, ale i spójności fabuły oraz zgodności tekstu z kanonem.

> Czy opowiadanie grzęźnie w bagnie zbędnych opisów lub pobocznych wątków? Czy postaci „brzmią", tak jak powinny? Czy fabuła jest logiczna i czy wszystkie postaci kierują się w tym, co robią, jakimiś motywami? (Jenkins 2007, s. 176).

Korektorom w fandomach zaleca się raczej sugerowanie poprawek, niż wprowadzanie rzeczywistych zmian. Jako bardziej doświadczeni i wyselekcjonowani członkowie społeczności pełnią oni jednak ogromnie istotną rolę – ich sugestie i propozycje prawdopodobnie bardzo często kształtują ostateczny obraz utworu, o czym świadczą między innymi liczne podziękowania dla Bet umieszczane przed opowiadaniami, a także wyróżnienie nicku beta-readera obok nicku autora opowiadania.

Problematyka nicków prawdopodobnie wymaga dużo szerszego omówienia, zasygnalizować tu można jednak jeszcze jeden problem związany ściśle ze specyfiką internetowego medium i charakterem literatury (w) sieci. Na ile bowiem autorem opowiadania jest rzeczywista osoba, a na ile stoi za nim pewien konstrukt postaci kryjącej się pod pseudonimem, będącej dla fandomu sumą wypowiedzi na forum i opublikowanych tekstów? Niewykluczone, że wiele ocen w obrębie społeczności uwarunkowanych jest kontekstem innych wypowiedzi autora danego tekstu. Niewykluczone również, że członkowie internetowych społeczności kreują się w pewien sposób, np. na twórców tekstów mrocznych, poruszających problematykę homoseksualną lub wielbicieli konkretnych postaci, znajomość tych kreacji w znaczący sposób wpływać może na odbiór. Interesujące mogłoby być w tym kontekście zbadanie funkcjonujących na internetowych forach pseudonimów. Wiele z nich jest znacząca dla osób dobrze obeznanych z kanonem – członkowie społeczności fanowskich często przyjmują imiona i nazwiska bohaterów kanonicznych (nadmierne utożsamianie się z nimi uznawane jest jednak często za błąd w sztuce pisarskiej), używając ich podobizn jako avatarów, co również w pewien sposób nastawia odbiorcę.

Podsumowując – wydaje się, że za tekstem *fan fiction*, z jakim obcować może przypadkowy czytelnik, stoi nie tylko autor tekstu-bazy, podstawowego bestsellera i autor danego opowiadania jako taki. Proces o bezprawne wykorzystanie własności intelektualnej potencjalnie toczyłby się między nimi, z punktu widzenia jednak teorii czy może raczej socjologii literatury, nie wolno zapominać o tym, jak ogromną rewolucję w kategorii autorstwa oznaczało przeniesienie się literatury *fan fiction* do internetu. Ostatecznie ogół tekstów powstałych w obrębie konkretnego fandomu uznać można za ogromne zbiorowe dzieło, stanowiące ogół jednostkowych, ale uzgodnionych interpretacji, wynik jednostkowych poszukiwań informacji konfrontowanych i dyskutowanych w społeczności, czegoś, co Jenkins nazywa „zbiorową inteligencją", uznając za jeden ze składowych elementów współczesnej kultury konwergencji.

BIBLIOGRAFIA

Buse K., Hellekson K. (2006). *Introduction. Work in progress* [w:] Buse K., Hellekson K. (red.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, North Carolina, s. 5-32.

Derecho A. (2006). *Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction* [w:] K. Buse, K. Hellekson (red.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, North Carolina, s. 61-79.

Jenkins H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa.

Pugh S. (2005). *The Democratic Genre. Fan Fiction in a literary context*, Glasgow.

Przywoływane wypowiedzi użytkowników forum pochodzą z: http://forum.mirriel.net/index.php (strona z dnia 24.04.2011).

MACIEJ KOPYCIŃSKI

Współczesny tekst filozoficzny jako przykład strategii remiksu

Zamiast zaczynać, jak nakazuje dobry zwyczaj, od wprowadzenia i definiowania kluczowych pojęć, niniejszy tekst chciałbym rozpocząć od dwu ciekawych diagnoz, jednej dotyczącej bezpośrednio tekstów filozoficznych, drugiej tekstów naukowych. Pierwsza diagnoza i krytyka prowadzona jest w imię samodzielności myślenia i rozumu, zgodnie z racjonalistyczną tradycją filozofii, druga zaś osadzona w teorii konstruktywistycznej tropiącej społeczne/kolektywne wpływy w nauce.

Jako pierwszemu oddajmy głos niemieckiemu filozofowi Herbertowi Schnädelbachowi. Jego diagnoza współczesnego uprawiania (oraz nauczania) filozofii brzmi: *morbus hermeneuticus*, a zwarta jest w siedmiu punkach. Nie wszystkie są dla omawianej tu kwestii równie istotne, przytoczę zatem tylko niektóre ustalenia. Symptom pierwszy polega na tym, że filozofowanie polega dziś niemalże wyłącznie na czytaniu dzieł filozofów, zaś filozofia mieści się tam, gdzie zachodzi interpretacja tekstów filozoficznych. Słowem: „Choroba hermeneutyczna polega na filologizacji filozofii i – po krótkiej pauzie analitycznej – znowu szerzy się gwałtownie" (Schnädelbach 2001, 221). Kolejne punkty mówią o filozoficznych podstawach tej choroby: ontologii hermeneutycznej,

która w zasadzie tożsama jest z historią oddziaływania, ta zaś zbieżna z historią wielkich tekstów. Filozofia ta to zatem metateoria samej tej praktyki, wszystko przetrawiającej praktyki interpretacji. Opisuje się tu tylko to, co wyznawcy owej ontologii czynią, jednocześnie uzasadnia się tezę, że tak właśnie należy postępować (Schnädelbach 2001, 222). Innym usprawiedliwieniem jest sama sytuacja historyczna: być może wielcy filozofowie sami nie skupiali się wyłącznie na interpretacjach innych filozofów, a nawet często dezinterpretowali swoich poprzedników i konkurentów, jednakże po Heglu wielka filozofia nie jest już możliwa. Drugim wątkiem tej sytuacji był powszechnie obwieszczany w XIX wieku kryzys filozofii, zaś historycyzacja jako włączenie w rozwój *Geisteswissenschaft* miała być remedium na ten niewygodny stan. „Podobnie – pisze Schnädelbach – rzecz ma się z filologizacją filozofii w naszym stuleciu: nowa interpretacja książki X »wielkiego« filozofa stanowi jednoznaczny dowód, że ktoś jest filozofem, nawet jeśli nie sposób tam znaleźć jakiejkolwiek myśli samego interpretatora. (…) Filozofia szuka w ten sposób przetrwania jako literaturoznawstwo, dlaczegoż więc nie nazwać naszych seminariów filozoficznych »seminariami literatury filozoficznej?«" (Schnädelbach 2001, 223). Schnädelbach twierdzi, iż owo unaukowianie jest wręcz ucieczką przed prawdziwym filozofowaniem, przed posiadaniem własnego zdania czy stanowiska, co zawsze wiąże się z ryzykiem pomyłki, a także z trudem samodzielnego wypracowywania takiego stanowiska. Nie gorzej ma być z edukacją filozoficzną. Przehermeneutyzowana filozofia nie bowiem szans odpowiedzi ani na palące osobiste problemy, ani na głos w debacie publicznej, „…cóż mieli ponadto mieć do powiedzenia ci, którzy znają wszystkie interpretacje Kanta" (Schnädelbach 2001, 225). Niemiecki filozof sam uprzedza zarzuty propagowania dyletantyzmu oraz lekkomyślnego uprawiania filozofii, buntując się tylko przed redukcją całej filozofii do jej wymiaru historyczno-hermeneutycznego i optując jednocześnie za podejściem problemowym, a przeciw temu, które stawia w centrum pojęcie i jego historyczne dzieje.

Oczywiście, można by poglądy Schnädelbacha poddać krytyce, pokazując, że ów *morbus hermeneuticus* trawi tylko niektóre paradygmaty filozoficzne, że ta diagnoza pozbawiona jest empirycznych podstaw, na przykład w badaniach z zakresu np. socjologii książki i edukacji. Niemniej jednak uważam, iż w istotny sposób obrazuje ona sytuację współczesnych akademickich filozofów. Co ciekawe, ta diagnoza może w jakimś stopniu pokrywać się z zupełnie innym, wspomnianym już stanowiskiem, w pewnym sensie korespondującym z tezą Schnädelbacha. Chodzi tu mianowicie o spojrzenie na teksty, z perspektywy jaką daje ANT – Actor-Network-Theory Bruno Latoura. W pierwszej polskiej monografii poświęconej tej teorii, autorstwa Krzysztofa Abriszewskiego, znajduje się cały rozdział poświęcony tekstom naukowym, z aplikacją do tekstów filozoficznych właśnie. Omawiając ten passus, postaram się minimalnie tylko wchodzić w specyficzny dla ANT język, przystępnie przedstawiając samą ideę. Otóż tekst jest tu traktowany nie jako reprezentacja jakieś zewnętrznej rzeczywistości, zgodnie z antyreprezetnacjonistycznym podejściem ANT. ANT bada teksty jako przedmioty złożone, skonstruowane, niejednorodne oraz mające swoją historię, a także własne specyficzne uwikłania w sieci. Tekst w tej optyce to pewien etap bądź też wynik konstytuowania danej sieci, zatem nigdy nie jest czymś samodzielnym, podobnie jak inne „byty" ma charakter relacyjny. Sama wiedza również ma charakter sieciowy, zaś operacje na wiedzy polegają na wiązaniu, śledzeniu i odkrywaniu różnych klasyfikacji (Abriszewski 2008, 126). Perspektywa, którą zaproponował Latour, ma ujawnić, dzięki jakim czynnikom tekst ma szanse przetrwać w danym polu, tutaj w polu nauki. „Na zapewnienie trwałości naszego uniwersum składają się różne zabiegi: odwoływania do starannie prowadzonych badań, ale także wzmacnianie swoich wywodów dokonaniami innych i osłabianie wiarygodności tych wyników innych badaczy, które podważyłyby nasze rezultaty. W efekcie tekst, i tak już złożony i heterogeniczny, komplikuje się, bowiem musi jeszcze pomieścić wszystkie te wzmocnienia" (Abriszewski 2008, 126).

Najciekawszy element powyżej analizy, to ten, który wskazuje na tzw. modalizacje. W standardowym ujęciu (tradycja analityczna) przyjmuje się, że rdzeniem tekstu jest jego argumentacja, zaś reszta (przypisy, medium, retoryka) to tylko zbędne, chociaż przydatne dodatki.

Odniesienia do innych autorów możemy za Latourem nazwać modalizowaniem lub kwalifikowaniem: „Będziemy teraz nazywać pozytywnymi modalnościami te zdania (*sentences*), które odsuwają stwierdzenie (*statement*) od warunków jego wytworzenia, czyniąc je wystarczająco solidnym, by powodowało, że jakieś inne konsekwencje będą konieczne. Będziemy nazywać negatywnymi modalnościami te zdania, które wiodą stwierdzenie w przeciwną stronę, ku jego warunkom wytworzenia, i które wyjaśniają szczegółowo, dlaczego jest solidne lub słabe, zamiast wykorzystywać je, aby powodowało, że jakieś inne konsekwencje będą bardziej konieczne" (Latour 1987, 23, za: Abriszewski 2008, 128). Chodzi tu o konstytuowanie się tekstu pomiędzy biegunami uznania za fikcję oraz uznania za fakt, co zachodzi wówczas, gdy tezy danego tekstu będą potwierdzane przez kolejne generacje tekstów. Dojść może tu do zjawiska stylizacji, będącej procesem kurczenia się oryginalnej zawartości oryginalnego tekstu do kilku linijek, następnie do danej tezy, by w końcowym procesie przybrać formę prostego stwierdzenia danego faktu.

Abriszewski analizując teksty, używa metafory drużyn piłkarskich, twierdząc przy tym, że są one z gruntu heterogeniczne. Różnorodne elementy są tu łączone w jedną całość, „czyli w sieć różnorodnych relacji, gdzie w jeden węzeł splątane zostają zjawiska społeczne, naturalne, techniczne i inne" (Abriszewski 2008, 133). Są to w terminologii ANT zasoby. Podstawowe twierdzenie, jakie wynika z takich założeń, można streścić w jednym zdaniu: naukowiec i tekst nigdy nie są sami. To, co nazywamy odwołaniem się do autorytetu (do innych badań, do innych tekstów), Latour nazywa sprzymierzeńcami (*allies*). Tutaj pojawia centralny dla moich rozważań wątek, mianowicie – odsyłacze.

Odsyłacze służą powiększaniu zasobów i utrudnianiu rozmontowywania oraz pomagają budować coraz rozleglejsze sieci.

„Artykuł, który nie zawiera odsyłaczy, jest jak dziecko bez opieki spacerujące nocą po dużym mieście, którego nie zna: samotne, zagubione i wszystko może mu się przytrafić. I przeciwnie, atakowanie tekstu gęstego od przypisów oznacza, że przeciwnik (*dissenter*) zostaje zmuszony do tego, by osłabić wszystkie inne teksty, lub przynajmniej staje wobec groźby, że tak będzie musiał uczynić, podczas gdy atakowanie nagiego tekstu oznacza, że czytelnik i autor mają tę samą wagę (i stają) twarzą w twarz" (Latour 1989, 33). A zatem budowanie tekstów polega na podłączaniu się i zawiązywaniu kontaktów z innymi tekstami, tak bowiem dzieje się głównie w naukach humanistycznych, gdzie coraz rzadsze są bezpośrednie odwołania do doświadczenia autora. Zaś gra toczy się o to, by po przeczytaniu odbiorca zgodził się na więcej niż przed przeczytaniem. W dalszej części tekstu będę chciał pokazać, że chodzi o coś więcej, oraz postaram się udowodnić, że nie tylko wewnętrzna budowa ma wpływ, lecz także medium, a także zastosować metaforę remiksu.

Trzecią partię rozważań zacznijmy od roli mediów, bowiem chodzi nam o współczesny tekst filozoficzny, ale taki, który pisany jest już przy użyciu elektronicznych edytorów tekstów. Edytory te niejako generują swoiste reguły i przekaz, jeżeli tylko chcemy jeszcze zgodzić się na starą, dobrze znaną wszystkim medioznawcom formułę McLuhana, mówiącą, że przekaz jest przekaźnikiem. To właśnie będzie mnie tu interesować – jaki przekaz niesie ze sobą nowe medium – czy wspiera tradycyjne założenia, czy też daje nowe możliwości? Będą to zupełnie wstępne rozważania, poświęcone nie tyle szczegółowej analizie, co próbom przemyślenia możliwych konsekwencji.

Przyznajmy, nie dla wszystkich, ba, nawet dla większości współczesnych filozofów medium, w jakim pracują, wciąż jest przejrzyste, niedeterminujące, a przez to niewarte problematyzacji. Nawet filozofowie pracujący po tzw. zwrocie językowym, uznając już, że język nie

jest niewinnym medium, często pozostają przy oswojonej (a zatem będącej „faktem", „czarną skrzynką") konstatacji. Jeżeli jednak powiedziało się A, należy powiedzieć B. Krok ten uczynili za filozofów właśnie badacze mediów, mam tu na myśli tzw. szkołę komunikacji z Toronto i jej bliższych bądź dalszych współpracowników (Innis, McLuhan, Havelock, Ong, Goody). Lekcja, jaka płynie z ich badań, jest jasna: nie tylko sam język, ale przede wszystkim jego formy: ustna, pisemna, a współcześnie również elektroniczna mają niebagatelny, jeżeli nie podstawowy, wpływ zarówno na kształt społeczeństwa, jak również na struktury mentalne człowieka. Kwestie wagi mediów elektronicznych tak oto podkreśla Christian Vandendorpe: „Dziś już nie mamy wątpliwości: rewolucja cyfrowa objęła swym zasięgiem również książkę i piśmiennictwo we wszystkich możliwych przejawach, bezlitośnie usuwając niewzruszone podstawy, na których od wieków spoczywała nasza cywilizacja. Dzieje się tak, gdyż zmiana nośnika pisma nieuchronnie powoduje przemiany w dziedzinie treści, a także w sposobie czytania, wymuszając dostosowanie się do wymogów przekaźnika, któremu powierzono tekst" (Vandendorpe 2008, 8-9). O ile literatura już dawno zaczęła eksperymenty z formą w postaci hipertekstu, a nawet w postaci eksperymentów z nośnikiem papierowym (liberatura), o tyle filozofia od czasu do czasu zmienia, w zależności od paradygmatu, gatunek. I tak na przykład: średniowiecze upodobało sobie traktat, komentarz i summę, nowożytność oprócz systematycznych traktatów powiastki filozoficzne i eseje, które powracają do łask wraz z egzystencjalizmem i postmodernizmem, filozofia analityczna – przede wszystkim polemiczny artykuł itd. Natomiast niezależnie od paradygmatu we współczesnej filozofii akademickiej dominującym sposobem wyrażania stał się tekst w postaci artykułu naukowego i książki (jako formy dłuższej rozprawy naukowej). Oczywiście istnieją i funkcjonują inne formy w literaturze filozoficznej, natomiast nie mogą one stanowić podstawy do oceny dorobku naukowego ze względu na parametryzację oceny w humanistyce.

Przejdźmy zatem do właściwej części rozważań. Hipoteza wyjściowa brzmi: współczesny tekst filozoficzny tworzony przy pomocy elektronicznych edytorów przybiera formę mozaikową. Porównanie owej formy do bogato zdobionych średniowiecznych ksiąg byłoby tutaj nadużyciem, ale wydaje się, że pewna ostrożna analogia jest możliwa, chodzi bowiem o zwrócenie uwagi na wizualną formę tekstu. O ile bowiem szeroko stosowana w humanistyce kategoria intertekstualności oraz przytoczona powyżej analiza ANT zwracają uwagę przede wszystkim na treściową niejednorodność, to właśnie kategoria remiksu mogłaby nam pozwolić spojrzeć na tekst również od strony jego wizualnej niejednorodności.

Zanim zatem wykorzystam metaforę remiksu, pokazując jej konkretne zastosowanie, przytoczę jego rozumienie zaproponowane przez Piotra Celińskiego. Jak wiadomo, remiks odnosi się do przede wszystkim do muzyki i jest praktyką rearanżacji nagranych wcześniej utworów przez dodanie zupełnie nowych ścieżek. „Remiks muzyczny to zmiana charakterystyki poszczególnych ścieżek, ich brzmienia, natężenia, tempa, uwypuklanie drugoplanowych kosztem dotąd wiodących, dokładnie nowych i/lub zastępowanie już istniejących itd." (Celiński 2010, 172). Remiksem można również nazywać przeróbki wolnego oprogramowania, indywidualizację profili na portalach społecznościowych (MySpace), praktyce remiksu poddaje się również poszczególne części oprogramowania za pomocą odpowiednich wtyczek itd. Od remiksu nie jest wolna również moda, a raczej należałoby powiedzieć: kolejne mody, traktowane jako powroty, czy przemysł filmowy (*director's cut*) (Celiński 2010, 173). Idąc krok dalej za rozważaniami Celińskiego, nie sposób pominąć tutaj techniki samplingu, bowiem remiksy najczęściej korzystają z sampli. „Mianem samplingu określa się kreację materiałów medialnych polegających na wykorzystywaniu fragmentów (próbek, sampli) wcześniej istniejących zasobów kultury" (Celiński 2010, 174). Samplami mogą być: pojedyncze dźwięki, kadry, fragmenty obrazów. Jak powszechnie wiadomo,

prekursorska była tu muzyka lat 70., a następnie hip-hop, ale obecnie „sam sampling przedostaje się do – grafiki komputerowej, literatury, produkcji wizualnych" (Celiński 2010, 147).

W dziedzinie słowa pisanego odpowiednikiem samplingu jest cytowanie. Analogia ta ulega wzmocnieniu, jeżeli tylko uzmysłowimy sobie, że dzięki digitalizacji druku papierowego, elektronicznym edytorom tekstu, skanerom wmontowanym w pióra oraz technice kopiuj-wklej cytowanie staje się właśnie samplowaniem – nie własnoręcznym przepisywaniem, ale mechaniczną czynnością. Analogicznie w muzyce, odegrany fragment utworu, na przykład w improwizacji jazzowej, nie bylibyśmy raczej skłonni traktować jako sampla, inaczej gdy rzecz dzieje się za pomocą urządzeń elektronicznych, które odgrywają to niejako za nas.

Inaczej niż w muzyce, gdzie rozpoznanie danej próbki zależy od wiedzy i wyrobienia słuchacza, w tekście naukowym obwarowanym wymogami rzetelności, każdy cytat, każdy odsyłacz musi wskazywać jednocześnie na źródło. W utworze muzycznym takie zabiegi rozsadziłby zupełnie jego strukturę. Jak zatem rzecz ma się w przypadku tekstu filozoficznego?

Otóż, jak twierdzi wspomniany już Vandendorpe, zabieg cytowania w jego najstarszej formie: przez podawanie źródła, a następnie zaś przez znak: *opero citato* („w cytowanym dziele") jest wytworem przeniesionym do elektronicznych edytorów z innego środowiska medialnego i sprawia duże kłopoty: „Taki sposób postępowania jest sensowny i skuteczny, gdy czytelnik oddaje się lekturze bardzo uważnej i szczegółowej, ściśle trzymając się biegu tekstu. Natomiast jeśli ktoś ma do czytanej pozycji stosunek selektywny, rozpoczyna lekturę od indeksu lub spisu treści, z pewnością natrafi na jakieś »op. cit.«, które nic mu nie powie i zmusi do cofnięcia się o dziesięć dwadzieścia czy nawet więcej stron w celu zidentyfikowania utworu, o który chodzi. W warunkach lektury ekstensywnej ta czcigodna zasada wprowadzania przypisów oznacza powrót do kontrolowania czytelnika, narzucenia mu linearnego podejścia do tekstu, oraz niewybaczalną stratę czasu. Ta przedpotopowa skamielina, zabytek dyskursu ustnego, bliższy jest kulturze wolumenu, zwoju papirusowego niż duchowi kodeksu. Upór, z jakim trzymają się jej środowiska naukowe, da się wyjaśnić jedynie właściwym sferze kultury wysokiej konserwatyzmem" (Vandendorpe 2008, 143).

Oczywiście mamy również inne sposoby odwołań do źródeł, jak chociażby ten zaproponowany przez MLA (Modern Language Association). Zmiana ta polega na wpisywaniu w nawiasie autora, roku publikacji oraz numeru strony, zamiast numerka do tzw. dolnego przypisu bądź też przypisu na końcu rozdziału czy też na końcu książki. Bibliografia zaś polega na alfabetycznej wymianie autorów, po nazwiskach których występuje rok wydania. Vandendorpe twierdzi, że system ten jest wydajniejszy oraz zwiększa rolę czytelnika, uławiając lekturę. Pomimo jednak pewnego rozbicia ciągłości tekstu, sposób ten zmusza do przeskakiwania wzrokiem na dół strony czy też przerzucania kartek na koniec rozdziału. Natomiast „książka naukowa, dumna spadkobierczyni obficie okraszonych komentarzami średniowiecznych manuskryptów, czuje także nieprzeciętną potrzebę umieszczania not, także zawierających istotne treści, plasując je na końcu strony, końcu rozdziału czy końcu tomu" (Vandendorpe 2008, 144). Vandendorpe twierdzi, i wypada zgodzić się z nim, że powoduje to uczucie rozdarcia między chęcią sprawdzenia przypisu a chęcią kontynuacji lektury. W tym miejscu przywołany zostaje francuski historyk książki Roger Chartier, który tak oto scharakteryzował skakanie wzrokiem do przypisów komentujących: przypomina to sytuację, gdy „w trakcie igraszek miłosnych musimy nagle iść otworzyć drzwi" (Vandendorpe 2008, 145).

Niektórzy autorzy zauważają tendencję do zanikania przypisów w formie notatek, natomiast odnotować można również dodawanie przypisów dolnych do systemu zaproponowanego przez MLA i tam zamieszczania notatek, dygresji i wątków pobocznych.

Vandendorpe mówi też o wymogach tabularności, które sprzyjają czytaniu. Chodzi tu o wyodrębnianie ważnych części tekstu, ustawianie w bloki, zamieszczanie tabel (Vandendorpe 2008, 145). Z własnego doświadczenia wiem, że tworzone tak coraz częściej podręczniki psychologii społecznej niekoniecznie muszą sprzyjać lekturze.

Spójrzmy zatem, jak pisany jest współczesny artykuł z filozofii. Przypisy są tu stosowane w sposób klasyczny, zaś łatwość ich zamieszczania powoduje często ich niesamowity rozrost, tak że tekst przybiera formę mozaiki. Na przykład tekst *Prawo do duchowości: Wiliama Jamesa dialog między sceptykiem, agnostykiem i intelektualistą. W setną rocznicę śmierci filozofa* autorstwa Piotra Domareckiego zamieszczony w „Ruchu Filozoficznym" (Domeracki, 2010), pomimo, że stosuje się w nim takie przypisy, jak zaproponowało wspomniane już MLA, to przypisy dolne na stronach 511 i 512 obejmują już niemal całe strony, zaś tekst główny zajmuje tylko kilka lub jedną (512) linijkę.

Przykładów, w których liczba cytowań na stronie sięga co najmniej kilkunastu, tworząc pod tekstem pionowe słupki „op.cit." czy „tamże" nie trzeba nawet wskazywać. Spróbujmy wyobrazić sobie podobne zabiegi podczas tworzenia tekstu przy użyciu klasycznej maszyny do pisania. W elektronicznych edytorach nie stanowi to najmniejszego problemu.

Większość tekstów polskich filozofów nosi niewątpliwie ślady tradycji niemieckojęzycznej i wspomnianej przez Schänelbacha tradycji hermeneutycznej. Współczesne pisanie filozoficzne poddane jest również presji ilości. To przede wszystkim liczba publikacji staje się podstawą przyznawania grantów i stopni naukowych. Obecnie na studiach doktoranckich podstawowe stypendia otrzymuje kilka najlepszych osób, a wiąże się to ściśle z brakiem górnych limitów liczby publikacji przypadających na jednego autora.

Nietrudno domyślić się, że łatwość pisania będzie sprzyjała nadprodukcji. Nadmiar w kulturze cyfrowej nie jest cechą nierozpoznaną. Pisało o nim wielu teoretyków, chociaż problem pojawił się już w średniowieczu, przed pojawieniem się druku. Już wówczas zwracano uwagę, że żadna jednostka nie jest w stanie opanować wiedzy wszystkich ksiąg (Chartier 2009, 89).

Nadmiarowi sprzyja też łatwość pisania i wspomniana łatwość samplowania dostępnych tekstów, czemu również sprzyja coraz większa dostępność książek, nie tylko w bibliotekach on-line, ale także jako pirackich kopii w postaci plików PDF (z których również można bezpośrednio kopiować tekst). Jean Hébrard zwraca uwagę, że budowa współczesnego komputera wspomaga raczej pisanie niż czytanie, pomimo ciągle tworzonych udogodnień. Natomiast nadmiar tekstów zabija lekturę (Hébrard 2009, 145-146). W istocie, z taką sytuacją mamy do czynienia coraz częściej w humanistyce. Ze względu na liczbę tekstów przeważać zaczyna lektura ekstensywna nad intensywną.

Zadaniem jest zapewne szukanie nowych rozwiązań, samo przenoszenie czy tworzenie filozofii jako hipertekstu może być zwodnicze ze względu na przyzwyczajenia czytelników. Sam Vandendorpe pomstując na klasyczne teksty naukowe, twierdzi, podobnie jak inni teoretycy, że hipertekst i przeglądanie niewiele ma już wspólnego z lekturą, która wymaga skupienia, wysiłku i zaangażowania wyższych czynności umysłowych – dekodowania sensu.

Dlaczego zatem pozostajemy przy klasycznym tekście? Jego naszpikowanie cytatami i przypisami potwierdza w jakiejś mierze analizy Abriszewskiego/Latoura. Warto jednak zwrócić jeszcze raz uwagę na wymiar wizualny/estetyczny. Teksty mozaikowe, remiksowane, heterogeniczne – wyglądają na uzbrojone, osadzone, niemalże dosłownie „podbudowane". A zatem ich wizualna strona staje równie istota, jeżeli nie bardziej istotna od strony treściowej. Wszak „porządny" tekst to tekst nasycony cytatami i przypisami.

Natomiast trudności w skupieniu, jakie powoduje owo naszpikowanie połączone z nowymi nawykami czytelniczymi, a właściwie ich brakiem (problemy ze skupieniem na linearnym, niesymultanicznym

wywodzie i unilinearnej narracji), może stanowić poważny problem dla przyszłych czytelników. Tradycja racjonalnego wywodu jest w filozofii bardzo długa i przeważająca. Ciężko, przynajmniej na razie, wyobrazić sobie, żeby na dobre zagościła poetyka fragmentu, czyli Nietzscheańskie filozofowanie młotem, tym bardziej powinniśmy śledzić tyleż filozofię mediów, co również, jeżeli nie przede wszystkim, media, w jakich wyraża się filozofia.

BIBLIOGRAFIA

Abriszewski K. (2008). *Poznanie, zbiorowość, polityka. Analiza teorii Aktora-Sieci Bruno Latoura*, Kraków.

Celiński P. (2010). *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław.

Chartier R. (2009). *Od historii książki do historii lektury* [w:] P. Rodak, *Pismo, książka, lektura. Rozmowy: Le Goff, Chartier, Hébrard, Fabre, Lejeune*, Warszawa.

Domeracki P. (2010). *Prawo do duchowości: Wiliama Jamesa dialog między sceptykiem, agnostykiem i intelektualistą. W setną rocznicę śmierci filozofa*, „Ruch Filozoficzny", nr 3.

Hébrard J. (2009). *Między oralnością a piśmiennością* [w:] P. Rodak, *Pismo, książka, lektura. Rozmowy: Le Goff, Chartier, Hébrard, Fabre, Lejeune,* Warszawa.

Schnädelbach H. (2001). *Morbus hermeneuticus – tezy na temat pewnej choroby filozoficznej* [w:] *Rozum i historia*, Oficyna Naukowa, Warszawa.

Szahaj A. (2000). *Jednostka czy wspólnota? Spór liberałów z komunitarystami a „sprawa polska"*, Warszawa.

Vandendorpe Ch. (2008). *Od papirusu do hipertekstu. Esej o przemianach tekstu i lektury*, Warszawa.

MATEUSZ CURYŁO

Remiks ciała. Remiks duszy. *Braun Tube Jazz Band*

To, co chcę powiedzieć, jest bardzo proste:

Problem psychofizyczny jest nierozstrzygalny na poziomie myślenia historycznego, gdyż to myślenie, związane z postępem pisma i ograniczane przestrzenią wirtualną pism, oparte jest na wyparciu technologii jako konstytutywnego warunku możliwości dyskursu.

Wyparcie technologii pisma jako konstytutywnego warunku możliwości zarówno dyskursu historycznego, jak i samej historii, tworzy problem psychofizyczny, podporządkowując świat, ciało oraz podmiotowość określonej kształtowanej technologicznie przestrzeni możliwości. Człowiek, zamknięty w tej przestrzeni i niepotrafiący wyjść z niej staje się więźniem własnego ciała, technologii, której używa oraz świata, w którym żyje. Nie jest to już jego świat i jego ciało, lecz technologiczny konstrukt stworzony przez ograniczenia interfejsu, któremu się zawierzył.

Należy więc mówić o problemie psychofizycznym jako sytuacji egzystencjalnej wykreowanej przez uznanie ograniczeń pewnej przestrzeni wirtualnej za własne ograniczenia.

Kwestia problemu psychofizycznego jest więc związana bezpośrednio z technologią i technologicznością człowieka. Jak czytamy u Derridy w *Freud i scena pisma*:

> Kwestia techniki (należałoby zapewne znaleźć inne miano, żeby ją oderwać od jej tradycyjnej problematyki) nie da się tutaj wyprowadzić ze swojskiej opozycji między tym, co psychiczne, a tym, co niepsychiczne, między życiem a śmiercią. Pismo jest tutaj ową techne jako stosunek między życiem a śmiercią, między prezentacją a reprezentacją, między dwoma aparatami. Od niego zaczyna się to pytanie o technikę: pytanie o aparat w ogóle oraz o analogię między aparatem psychicznym i aparatem niepsychicznym. W tym sensie pismo jest sceną historii i funkcjonowania tego świata (Derrida 2004, 398).

Jest dużo ważnych wątków zawartych w tym cytacie, znajduję się w nim także pułapka. Zaczynając od pisma, które jak sam Derrida pisze, jest w jakiś sposób wyparte, by dojść do pytania o aparat w ogóle, łatwo wpaść w pułapkę wyparcia. Podobnież próbując używać takich stworzonych na gruncie pisma podziałów, jak te między psychicznym i niepsychicznym. Wspomnieć wypada jeszcze Derridiańską pułapkę mówienia wieloma językami (Derrida 2002, 181). Mówić wieloma językami tam, gdzie zawodzi jeden, jest niczym zatrudniać wielu najemnych zbirów, gdy jeden chce nam wbić nóż w plecy.

By uniknąć tych pułapek należy: rozważyć pismo jako szczególny rodzaj aparatu, pokazując najpierw ogólne działanie aparatu, na przykładzie aparatów niebędących pismem. Mówić własnym językiem, by nie zwodził nas cudzy. Nie oznacza to braku cytatu i zapożyczenia, jedynie spłaszczenie go i wyrwanie z objęć historii i dyskursu w celu stworzenia narracji ahistorycznej, własnej. Oczywiście można spytać się, czy to jest możliwe i czy tak się da zrobić. Odpowiedź na pytanie o możliwości pisma jako aparatu dostaniemy jednak dopiero, kiedy spróbujemy o nie zapytać. Dopiero wtedy dowiemy się, czy można przezwyciężyć problem psychofizyczny, skoro historia – historia idei, historia filozofii – potoczyła się zupełnie inaczej.

Schemat postępowania będzie następujący – najpierw przedstawię ogólną teorię aparatu technicznego Viléma Flussera, by później pokazać konsekwencje jej zastosowania w środowisku elektronicznym. Po przedstawieniu owych implikacji pokażę teorię podmiotu, która się z nią wiąże. Dopiero wtedy będzie można zobaczyć konsekwencję wprowadzenia tego ogólnego podmiotu do przestrzeni wirtualnej tekstu oraz korzenie problemu psychofizycznego. Następnie pokażę, jak podmiot elektroniczny znajduje swój wyraz w analogowym performance *Braun Tube Jazz Band* Ei Wady.

Vilém Flusser za paradygmat aparatu uznał aparat fotograficzny. Aparat fotograficzny posiada dwie interesujące funkcje: pewną przestrzeń wirtualną, rozumianą jako zbiór możliwych fotografii, oraz sposób jej aktualizowania przez zwolnienie migawki. Człowiek, zwalniając migawkę, tworząc obraz techniczny, staje się jedynie sposobem aktualizowania się pewnej przestrzeni wirtualnej. Aparat, a w zasadzie wszystkie aparaty całego świata, chcą jedynie realizować swój program. Człowiek jest sposobem aktualizowania wirtualność aparatów, realizatorem ich programów. „Automatycznym zwalniaczem migawki". Artysta potrafi manipulować programem aparatu, aby wydobyć z niego coś, co nie leżało w jego oczywistej wirtualności. Artysta, w przeciwieństwie do użytkownika, przekracza automatyzm aparatu. W świecie automatów błąd, derywacja od programu, zyskują na wartości (Flusser 1986, 330).

Ta prosta teoria aparatu rzuca pewne światło na pismo jako aparat – ma ono własną wirtualność i zmierza do jej realizacji przy użyciu podmiotu. Możemy nazwać to spiskową teorią pisma. Człowiek jako automat do aktualizacji wirtualności pisma, ludzkość jako automat aktualizujący bibliotekę Babilonu.

Przyglądając się współczesnym mediom elektronicznym – zwłaszcza internetowi – widzimy zjawisko skrajnie różne od aparatu fotograficznego. Według Flussera aparat fotograficzny posiada swój program, który został wprogramowany weń przez firmę, która stworzyła aparat. Firma ta z kolei posiadała własny program zdeterminowany przez program przemysłu fotograficznego (Flusser 2000, 21).

Aparat fotograficzny tworzy kolejny program zapisany w obrazie technicznym. Program obrazu technicznego zastępuje mu znaczenie. Zawiera imperatywy przeżywania, zachowania społecznego, poznania i wartościowania (Flusser 1994, 68) – programy programujące tego, kto ogląda obraz techniczny.

W sieci z tą strukturą programistyczną dzieje się coś dziwnego. Obraz techniczny komputera, podobnie jak aparat techniczny, posiada własną wirtualność. Obraz techniczny – czy to telewizyjny, czy wyprodukowany przez aparat fotograficzny – nie posiadał własnej wirtualności. W mediach interaktywnych następuje zjednanie się aparatu z obrazem technicznym. To, co reprezentuje obraz techniczny komputera, to program swojego aparatu. Przestrzeń wirtualna komputera jako aparatu jest poniekąd tożsama z przestrzenią wirtualną jego obrazu technicznego. Gdy spojrzymy dalej – internet zawiera w coraz większym stopniu program firm i przemysłów, które nadały mu jego wirtualność. Pod tym względem jest to aparat wyjątkowy, aparat aparatów, którego podmiot zawiera w sobie podmioty wszystkich możliwych aparatów technicznych, jako zawierających program, a więc programowalnych i sprowadzalnych do programów binarnych. Podmiot w sieci może być wolny, gdyż zarówno aktualizuje wirtualność, jak i modyfikuje ją.

Pojemność jakościowa sieci – ograniczona jedynie jej strukturą binarną – sprawia, że każdy kod, w tym każde pismo, jest jej możliwym programem. W związku z tym winniśmy rozważać podmiot pisma jako szczególny rodzaj podmiotu elektronicznego zawężony do jednej z jego możliwych przestrzeni. Przechodzimy od teorii spiskowej pisma do pisma jako ograniczenia interfejsu.

Zanim zapytamy o to, czym jest podmiot pisma, wypada zapytać, czym jest podmiot w sieci.

W sieci nie pytam się, „kim jestem?". Autorka *Life on the screen* informuje: pytam się, „kim my jestem?" (Turkle, 1996). Sherry Turkle używała i badała MUD-y. Pozwolę sobie na kolaż z cytatów z jej badań: „MUD-y implikują różnice, mnogość, heterogeniczność i fragmentację" (Turkle 1997, 185). „Role playing vs. Równoległe życia" (Turkle 1997, 186). „Dwadzieścia lat po spotkaniu z ideami Lacana, Foucalut, Deluze i Guattariego, spotykam się z nimi na nowo w moim nowym życiu na ekranie" (Turkle 1997, 15). Doug udziela wywiadu Sherry Turkle. Doug jest uwodzicielską kobietą. Doug jest kowbojem. „RL to tylko następne okno", powtarza, „I zwykle nie jest tym najlepszym" (Turkle 1997, 13). „W ten sposób zostają pochłonięci przez doświadczenia (…) które pozwalają im odkrywać wcześniej niesprawdzone aspekty swojej seksualności, (…) które stawiają wyzwania ich poglądom na temat ich jednostkowego jednolitego ja" (Turkle 1997, 49). Według Turkle podmiot w sieci przekracza własne granice. Zdobywa nowe możliwości. Doświadcza postmodernizmu. Sieciowy podmiot Turkle jest transgresyjny, fragmentaryczny, różnorodny i heterogeniczny. Skacze i przełącza się między okienkami.

Co skacze między okienkami? Podmiot. Kim jest ten podmiot? Raz jest kowbojem, raz jest uwodzicielską kobietą. Innym razem przesiaduje w swoim nie najlepszym oknie. Jednym z okien.

Kiedy spojrzymy na badania Turkle z perspektywy teorii aparatu technicznego, mamy dość prosty opis: podmiot ten jest tym, co zmienia przestrzenie wirtualne (przełącza okienka) i je aktualizuje. Możemy teraz zapytać: czy rzeczywiście jest kowbojem albo uwodzicielską kobietą?

Przenieśmy go do kolejnego interfejsu. Tym razem graficznego, bez ciała. Niech to będzie Tetris. Świat spadających klocków, których wypełnione linie usuwają się. Czym jest podmiot Tetrisa?

Najprostsza odpowiedź brzmiałaby: jakimś transcendentalnym podmiotem Kanta, gdyż nie ma żadnych cech ludzkiego podmiotu fizycznego. Jedyne, do czego możemy go sprowadzić, to transcendentna kropka obserwująca klocki i zarządzająca nimi. Jednak dlaczegóż to, kiedy podmiot zadamawia się w przestrzeni wirtualnej, a równie dobrze zadomawia się w posiadającym ciała MUD-zie, jak

i nieposiadającym ciał Tetrisie, mamy raz mówić, że jest ponętną kobietą, a raz, że znika?

Rozwiązaniem jest uznać podmiot za wypełniający całą przestrzeń wirtualną, w której się znajduje. Podmiot w sieci jest tożsamy ze swoją przestrzenią wirtualną i jej aktualizacjami. Podmiot aparatu fotograficznego jest więc tożsamy z przestrzenią wirtualną programu aparatu. Tak jak chciał Flusser – staje się aparatem, aktualizacja jego wirtualności jest jego celem. Ogólny podmiot aparatu technicznego jest tożsamy z przestrzenią wirtualną, którą aktualizuje.

Przestrzenie wirtualne są to przestrzenie aktualizacji możliwości. W przypadku przestrzeni cyfrowych mamy do czynienia z pewnym zbiorem współzależnych przełączników binarnych, z których składają się pamięci, procesory, ekrany, klawiatury. Przełączniki te oprócz swojego aktualnego stanu mają pewne możliwe modyfikacje. Naciśnięcie klawisza w edytorze tekstu jest modyfikacją stanu owych przełączników. Przestrzeń wirtualna edytora tekstu, czy też programu graficznego jest zbiorem znacznie większym, niż aktualny stan przełączników binarnych, jednak ograniczonym i ustrukturyzowanym w stosunku do wszystkich możliwych stanów jego przełączników. Są one tak samo realne, jak realna jest możliwość włączenie światła przełącznikiem do tego służącym. Tożsamość podmiotu zimmersowanego w przestrzeni wirtualnej z nią samą oznacza, że zarówno działanie jak i myślenie podmiotu (które stają się jednym) są ograniczone do aktualizacji owej wirtualności i od niej nierozróżnialne. O owych aktualizacjach możemy wtedy powiedzieć, że są samoczynnością podmiotu.

Kiedy taki podmiot elektroniczny przenosi się z przestrzeni, w której tak dobrze się zaakomodował do tego „nie najlepszego z okienek", staje się tożsamy z przestrzenią wirtualną ciała i pomieszczenia, w którym się znajduje. Wraca do swojego pierwotnego domu, ożywiając go. Utożsamia się z nim wtórnie. To przejście od zaakomodowania w przestrzeni elektronicznej do własnego ciała jest momentem, w którym możemy zauważyć upodmiotowienie ciała, będące jednocześnie upodmiotowieniem jego przestrzeni możliwości znacznie poza nie wykraczającej. Dawniej to, co w taki sposób ożywiało ciało, nazywaliśmy duszą. Dawna dusza jest tym, co ożywia, a tym samym uduchowia ciało. Podmiot elektroniczny jest tym, co ożywia przestrzenie wirtualne. Ożywienie przestrzeni wirtualnej nie jest jednak zmianą tej przestrzeni, co najwyżej możliwością jej przemian – aktualizacji. Tym samym ujęta elektronicznie forma duszy jest całkiem technologiczna – jest nią przestrzeń wirtualna, w której się zadomawia. Przestrzeń wirtualna ciała jest jedną z możliwych do zamieszkania przestrzeni. Nie wiemy, czy jest to przestrzeń cyfrowa, czy też sprowadzalna do cyfrowej. Jest ona jednak jednym z okienek, w których usieciowiony podmiot czasem przebywa, utożsamiając się z nim i ożywiając zarówno ciało, jak i jego otoczenie.

Wychodząc od sieci, nie ma różnicy między tym, co ożywione i nieożywione, lecz między tożsamością tego, co ożywia, i tego, co ożywiane. Duszy, ciała, aparatu fotograficznego, kubka kawy i wszelkiej innej wirtualności, którą mogą zaktualizować.

Ciekawą intuicję zależności między maszyną a ciałem ujął poeta Bruno Jasieński:

> Człowiek w nieustannej swojej ekspansji na zewnątrz musi wytwarzać coraz to nowe formy percypowania, tzn. przebudowywać nieustannie samego siebie, stosownie do nowych, wyrastających przed nim zagadnień, którym ma się przeciwstawić. Jedną z takich form jest właśnie maszyna. Maszyna nie jest produktem człowieka – jest jego nadbudową, jego nowym organem, niezbędnym mu na obecnym szczeblu rozwoju. Stosunek człowieka do maszyny jest stosunkiem organizmu do swego nowego organu. Jest ona niewolnikiem człowieka o tyle tylko, o ile niewolnikiem jego jest jego własna ręka, podlegająca rozkazom jednej i tej samej centrali mózgowej. Pozbawienie tak jednej, jak i drugiej przyprawiłoby człowieka współczesnego o kalectwo. Zadaniem sztuki współczesnej jest wprowadzić ten moment najbardziej podstawowy dla

> nowoczesnego pojmowania kultury do świadomości zbiorowej, uczynić go jej krwią i poczuciem niewyrozumowanym (Jasieński 2000, 117).

Bruno Jasieński napisał, że stosunek człowieka do maszyny odpowiada stosunkowi organizmu do swojego organu. O dziwo, to stosunek człowieka zarówno do jego ciała i jak i świata może być odnowiony właśnie na podstawie jego stosunku do innych tworzonych przezeń przestrzeni wirtualnych. Bardzo zabawny to fakt, że maszyna – zbudowana nie na podobieństwo ręki, czy nogi, a mózgu – uczy człowieka, że wirtualność jego ciała jest jego domem, tak samo jak i przestrzeń wirtualna aparatu technicznego, potrafiącym go ugościć.

Problem psychofizyczny jest w środowiskach elektronicznych czymś prostym i doświadczalnym właśnie ze względu na wpisane w nie zdarzenie opuszczenia świata zwanego fizycznym i możliwość doświadczenia powrotu. Tym samym pojawia się odczuwalna różnica między tym, na czym polega bycie i niebycie własnym ciałem. Określenie owego powrotu jako przełączenie okienka nie tylko nic nie ujmuje doświadczeniu, lecz jest jego ostateczną afirmacją i potwierdzeniem jego natury jako zmiany aktualizowanej przestrzeni wirtualnej. Duch jest ożywioną maszyną i jej ożywieniem. Tożsamy z nią, nie może się od niej oddzielić.

Jedną ze szczególnych maszyn, która duchowi zdarza się ożywić jest maszyna do pisania, pióro bądź edytor tekstu. Ożywiając je, podmiot wkracza w przestrzeń pisma.

Pismo jest ograniczonym interfejsem. Jak bardzo ograniczonym – nie wiemy. Pytanie o to, czy wszystko da się wyrazić pismem, jest problemem matematycznym, który nie został rozwiązany. Przestrzeń wirtualna pisma opartego na alfabecie jest bardzo szczególną przestrzenią. Pismo fonetyczne żywi się mową. Związek z językiem mówionym prowadzi do ograniczenia pisma fonetycznego. Jest ono linearne i jednokanałowe, asynchroniczne. Prowadzi to do preferowania przezeń przyczynowo-skutkowych wizji świata. Pismo ma przewagę nad mową, gdyż przechowuje zewnętrznie wiedzę i narasta w nią. Ów wzrost ilości pism w czasie można nazwać postępem, a linearny czas, który ono preferuje, nazwać można czasem historycznym.

Przestrzeń wirtualna pisma jest przynajmniej dwuwarstwa. Pierwsza scena pisma to człowiek siedzący przed kartką papieru aktualizujący fluktującą wirtualność kolejnych znaków. Miło, że podmiot pisze, jednak pojawia się problem z fizycznym przechowywaniem pism. Należy odróżnić to, co istotne, od tego, co nieistotne, i ograniczać redundancję informacji. Tym samym pismo tworzy dyskursy. Dyskursy są strażnikami wiedzy, jej użycia i reprodukcji. Dyskursy stanowią drugą scenę pisma – archiwum wyznaczające przydatność tekstu ze względu na redundancję i oryginalność względem nagromadzonych pism stanowiących historię. Pismo tworzy geniuszy – ludzi zdolnych posunąć do przodu jego historię w ciągle zawężającej się przestrzeni możliwych sensownych posunięć z punktu widzenia archiwum. Geniusze są to podróżnicy przeszukujący i aktualizujący przestrzeń możliwych do uwzględnienia przez archiwum tekstów. Działają niczym internetowe farmy treści przeszukujące dziś nieistniejące treści, które będą jutro szukane przez użytkowników.

Reprodukcja wiedzy w archiwum i związane z nią ograniczenia tworzą historię idei, a ograniczenia pamięci związane z przedmiotem opisu – historie państw, religii, narodów, klas.

Problem psychofizyczny powstaje na gruncie pisma ze względu na to, że technologia pisma anihiluje ciało, odrywając akt psychiczny od niego w kierunku wirtualności pisma i ukrywa ten fakt przez wyparcie. Podmiot pisma jest transcendentalną kropką Tetrisa. W odróżnieniu od podmiotu Tetrisa nie może jednak wyjść poza ową transcendencję, gdyż nie ma okienka czy też ekranu, od którego może oderwać wzrok. Przestrzeni, którą może objąć jednym spojrzeniem i uznać za swoją. Ograniczony interfejs pisma nie posiada przycisku wyłącz. Zinternalizowany może ograniczać wirtualność każdego momentu życia.

Zagadnienie problemu psychofizycznego rodzi się na gruncie pisma ze względu na różnicę pomiędzy dwoma ciągami znaków – oznaczającymi duszę i ciało. Podmiot pisma nigdy nie wraca do ciała, gdyż myśli, że go nie opuścił. Dusza odrywa się od ciała, lecz nie zauważa, że ma gdzieś wrócić. Powrotu szuka w tekście. W tekście jednak połączenie jest niemożliwe, gdyż pismo nie pozwala na synchroniczność, co z kolei uniemożliwia wspomniane objęcie własnej przestrzeni jednym spojrzeniem. Za wskazówkę niech posłuży pojęcie równoczesności u filozofa z Królewca – „rzeczy istnieją równocześnie, jeżeli w empirycznej naoczności spostrzeżenie jednej z nich może następować po spostrzeżeniu drugiej i odwrotnie" (Kant 2001, 233). Wyobraźnia Kantowska działa niczym jednordzeniowy procesor. Może wskazywać zależności, jednak nie równoczesność. Równoczesność może co najwyżej zasymulować. Co pismo rozłączyło – tego podmiot pisma nie złączy. Historia idei, która działa jako strażnik właściwych rozłączeń i jako zapis prób ich sklejania, nie pozwala na ruchy, które ją unieważnią. Jedyną możliwą ucieczką w ramach historii idei byłoby spalenie archiwum.

Paląc archiwum, zmniejszylibyśmy dostępną nam przestrzeń wirtualną pisma. Oddając archiwum czołobitną część, nakładamy dodatkowe ograniczenie na już ograniczony interfejs, zawężamy własną przestrzeń do tego, co jest przydatne nieprzydatnej instytucji.

Archiwum, ze względu na to, że w sieci stać nas na przechowywanie każdej treści oraz bardziej wydajne interfejsy, staje się zbyteczne razem z historią, którą tworzyło. Tym samym jeżeli jest jakkolwiek użyteczne, to jako zbiór sampli, dodatkowa przestrzeń wirtualna do zamieszkania, jedno z okienek. Człowiek, który myli to okno z rzeczywistością, stawia się w sytuacji egzystencjalnej, z której wydaje się nie być wyjścia.

Podmiot – jakim go postrzegaliśmy jeszcze 50 lat temu – niezależny, oddzielony od świata i tworzący *ex nihilo*, sam stworzony na wzór i podobieństwo Boga, wzorowany na strukturze pisma, ciągu

znaków pojawiających się znikąd, spod transcendentalnego podmiotu niezależnego przecież w myśleniu od narzędzi, których używa, i podporządkowany jego historii, nie może zaakceptować tej osobistej, własnej zabawy archiwum, którą jest remiks, jako sposobu tworzenia.

Nie jesteśmy takimi podmiotami, a nasze myślenie jest i zawsze było ograniczane przestrzeniami wirtualnymi tworzonych przez nas technologii. Wraz z rewolucją informacyjną, której jesteśmy świadkami, granice wirtualnych przestrzeni rozmnażają się przez pączkowanie. Dokonywane przesunięcie granic wirtualności, poznania i podmiotu dotyczy nie tylko sposobu aktualizowania się podmiotu w nowych przestrzeniach, ale też dostrzeżenia realności granic wirtualności innych mediów.

Właśnie ta świadomość jest treścią dzieła sztuki *Braun Tube Jazz Band.*

Ei Wada przyśnił się sen. Był w nim człowiek na środku miasta grający na starych telewizorach. Jak sam artysta powiedział – jego narzędziem pracy są ręce. Stworzył więc wyśniony instrument własnymi rękoma. Instrument ów składa się ze starych telewizorów, odtwarzaczy wideo kontrolowanych przez komputer PC oraz systemu anten podłączonych do ciała artysty i telewizorów. Sposób działania instrumentu przypomina elektrofon elektromechaniczny Thermina. Sygnał audio został nagrany jako sygnał wideo. Następnie obraz przepuszczony przez wideo, telewizor i ciało Ei Wady ponownie staje się dźwiękiem. Sygnałem zremiksowany przez wideo, telewizor, ciało i ruch. W performansie Ei Wada wciela się w postać z własnego snu bądź to jego sen wciela się w świat.

Gdzie przebiega granica ciała, technologii i snu, gdy artysta używa własnych rąk, by zbudować wyśnione urządzenie przetwarzające sygnał na bazie starych urządzeń, i gra na nim tymi samymi rękami? McLuhan uznał media za przedłużenie ciała. Tak jest, pierwsze media naśladowały ciało, lecz i były nim. Współczesne technologie naśladują układ nerwowy – mówi Flusser (*Vilém Flusser – 1988*

interview about technical revolution (intellectual level is lowering) [wideo], 1988). Gdy ciało zostaje przedłużone przez zremiksowane medium – medium poddające się obróbce ciała, medium naśladujące działanie układu nerwowego i przez ten układ zaprojektowane – staje się medium, a dusza staje się dźwiękiem. Ciało jest medium, aparatem zaprogramowanym przez genom, technologia jest ciałem, dusza jest jednym i drugim oraz ich możliwościami. Ożywia nie tyle ciało, czy też technologię, lecz aktualizuje wirtualność całości. Aktualizacją jest dźwięk. Rozplątanie tego supła wymaga filozofii, która spłaszcza własną historię.

Mam nadzieję, że udało mi się wskazać moment, w którym dusza znajduje swoje lokum w technologii, przedłużając ciało, a następnie porzucając je.

Momentu tego nie znajdziemy w tekście. Moment ten odnajdziemy w praktyce.

BIBLIOGRAFIA

Derrida J. (2002). *Kres człowieka*, przeł. P. Pieniążek [w:] Tenże, *Marginesy Filozofii*, Warszawa.

Derrida J. (2004). *Freud i scena pisma*, przeł. K. Kłosiński [w:] Tenże, *Pismo i różnica*, Warszawa.

Flusser V. (1986). *The Photograph as Post-Industrial Object: An Essay on the Ontological Standing of Photographs*, „Leonardo" 4 (19).

Flusser V. (1994). *Ku uniwersum obrazów technicznych*, przeł. A. Gwóźdź [w:] A. Gwóźdź (red.), *Po Kinie*, Kraków.

Flusser V. (2000). *Towards A Philosophy of Photography, European Photography*, Gottinger.

Jasieński B. (2000). *Futuryzm Polski (Bilans)* [w:] Tenże, *Wiersze, Pieśń o głodzie, Przekłady, Manifesty*, Gdańsk.

Kant I. (2001). *Krytyka czystego rozumu*, przeł. R. Ingarden, Kęty.

Turkle S. (1996). *Who am we?*, „Wired" 4.01, http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html, 29. 04. 2011.

Turkle S. (1997). *Life on the screen Identity in the Age of the Internet,* Touchstone, New York.

FILMOGRAFIA

Vilém Flusser – 1988 *interview about technical revolution (intellectual level is lowering*). [wideo]. 1988. http://www.youtube.com/watch?v=lyfOcAAcoH8HYPERLINK „http://www.youtube.com/watch?v=lyfOcAAcoH8&feature=related"&HYPERLINK „http://www.youtube.com/watch?v=lyfOcAAcoH8&feature=related"feature=related, 29. 04. 2011.

ALDONA KOPKIEWICZ

Tadeusz Pióro, poeta wampiryczny

Remiks, *détournement*, sampling czy centon, kolaż, różne nazwy tych podobnych strategii twórczych wskazują na ich źródła w specyficznych praktykach artystycznych i oddają pewien historyczny kontekst świadomości estetycznej, w których powstały. Ale pokazują też, że sampling czy remiks nie jest w kulturze niczym nowym – nowe jest zaledwie teoretyczne uprawomocnienie tych praktyk po modernizmie, kojarzonym z etosem nowości. Aby nie robić z igły wideł i nie przynudzać o rewolucyjności zapożyczenia, które z czyjegoś robi własne, zachowując aurę cudzego, a może po prostu – niczyjego, czy nie powtarzać, że teraz tekst, a nie dzieło, i że tekst zamiast autora, wydaje mi się, że należy postawić sprawę przekornie, bardziej w duchu Harolda Blooma z *Lęku przed wpływem.* Wbrew poststrukturalistycznej kliszy o prymacie tekstu, w którym znajdują się także gdzieś prochy podmiotu, nurzające się w splotach *signifiance* i dające się odnaleźć zaledwie w idiomatycznej konfiguracji znaczących – należałoby jednak wyjść od intuicji, że w sieci tekstów i zapośredniczeń, a więc między pamięcią indywidualną i archiwum kultury, musi istnieć moment subiektywności – zdolny do tworzenia wielowarstwowych, skomplikowanych, ironicznych dzieł. Dopiero postawienie sprawy remiksu z perspektywy podmiotowości twórczej, wydobycie pierwiastka

kreatywności w jednolitej i wszechobecnej tkaninie tekstu, ma jakikolwiek sens.

Chciałabym przemyśleć ten problem, czytając poezję Tadeusza Pióry – poety wręcz nazbyt świadomego współczesnych dyskusji o podmiocie i tekście, który wikła swoją twórczość w sieć innych tekstów oddalających możliwość wydobycia głosu własnego, a zarazem przekracza ustalenia teoretyczne, samą praktyką poetycką poświadczając sposoby wyjścia z impasu. Poezja Pióry mieści się w nurcie autorefleksyjnym, obejmującym procesy formowania się „ja", myślenia i doświadczenia, a także kwestii „meta", a więc jak skomponować to wszystko w całość – a właściwe: jak komponować, by ująć te różne sfery i ich ambiwalentny splot, jak w samej poetyce wiersza oddać sprawiedliwość dynamice sporów podmiotowych instancji, i jeszcze do tego – podtrzymując „ja" wiersza, pokazać niemożliwość spięcia w całość zarówno siebie, jak i tekstu, a więc uzmysłowić innym konieczność ironii (tej proweniencji romantycznej). Pióro stawia pytanie o podstawę podmiotowości, szuka przestrzeni niezależności „ja", i pytanie to można najpełniej postawić jedynie w idiomie artystycznym, który przy odrobinie talentu pozwala wyśliznąć się poza nie – dać zapowiedź tego, co po przekroczeniu.

Poezja Pióry jest przy tym intertekstualna z premedytacją: znajdziemy w niej pastisze, cytaty i kryptocytaty. Piórze nie chodzi jednak wyłącznie o potwierdzenie uwikłania w historię kultury czy niezdolności do zerwania z przeszłością: wręcz przeciwnie, jego projekt poetycki bada drogi wyjścia z impasu przeciążonej historią i ograniczonej instytucją pamięci. Problem cytatu nie jest bowiem tyle problemem oryginalności, ile Innego, natarczywie podrzucającego nam słowa i frazy, które wydają się nam bardziej adekwatne niż nasze własne. To problem alienacji w języku i kulturze, przysposobionej do zadań muzealnictwa i kontrolowanej sublimacji zbiorowych fantazji. Krótki manifest tego, czym jest poezja, można znaleźć w wierszu *Tam, gdzie nie ma kamieni (trad.)* z tomu *Wola i Ochota*, który wydaje

się dobrą rozgrzewką przed czytaniem bardziej przewrotnych wierszy Pióry:

> Za nic miej konkret wszystko kalambur
> jakieś realia dziś na rozkładzie
> każdy instrument musi mieć zmiennika
> zabłądź w bezużytecznej przestrzeni
> i przewróć do góry nogami
> w obliczu wyboru weź jedno i drugie
> spal mosty niech przegra rozsądek
> ze szkodą nagle i niespodziewanie
> niczego nie zmieniaj nieubłaganie
> idź dalej w nieskazitelność

Pióro stawia zatem na sztuczność i subwersywność jednocześnie – to dość osobliwe, bo bunt zwykle czerpie swoją energię z autentyczności, uprawomocnia się w licytacji o to, kto mocniej doświadcza i lepiej rozpoznaje rzeczywistość. Pióro natomiast nie chce rezygnować z estetyczności, momentami wręcz nadmiernej, ześlizgującej się w kamp. Nie żeby był w tej koncepcji pierwszy: chociażby Albert Camus w *Człowieku zbuntowanym* opisał dandyzm jako formę romantycznego buntu, przy czym jego przewrotna siła polegałaby na stworzeniu siebie jako postaci, a więc mocy scalania i nadawania jedności, którą dandys przechwytuje pod nieobecność Boga. Cel tej kreacji nie leżałby w nadaniu sensu światu, ale w ustawicznej negacji i zachowaniu siebie jako osobliwości. Dziwne piękno stroju dandysa zastępuje mu duszę, zewnętrzny kształt i gust osoby są tym bardziej wyraziste i błyskotliwe, im bardziej pustoszeje wnętrze. Dandys scala się poprzez sam styl, jego artystycznie przetworzone, powierzchniowe „ja" istnieje jednak o tyle tylko, o ile ma ono siłę, by nieodparcie przyciągać wzrok widza. Pióro przegląda się jednak w rozbitym lustrze i wie, że wzrok i pragnienia Innego, które zamknęłyby go w całość, stanowią akt trudnej do zniesienia przemocy.

Estetyzacja wchodzi więc do gry, nie jest już jednak kostiumem, lecz gestem, który doprowadza ironię „ja" do skrajności. Stawką jest tu, właściwie konieczne, sięgnięcie „po jedno i drugie", aby uzyskać „nieskazitelność", przebyć więc drogę od realiów do kalamburu poetyckiego języka, poddawanego ciągłemu wywracaniu, przez które słabną rozum i instytucja. Wszystko to – aż po wyjście za pragnieniem uniezależnienia się od wpływów i zależności, spełnione jedynie w momencie doskonałej czystości, a więc w pustce wieńczącej ruch negacji. Pojawia się jednak pytanie, jak przeprowadzić taki pomysł poetycki, by negacja nie stała się siatką pięknych pozorów, trudnych metafor i ekscentrycznych obrazów, które wciąż znoszą się, lecz ostatecznie obnażają jałowość takiego projektu, bo zostawiają nas – zostawiają nas z niczym właśnie.

W poezji Pióry sampling, poetyka nawiązania, stanowi raczej punkt oporu niż dialogu, okazuje się bowiem poetyką związanego przez język i nieświadomość „ja". Jedyną strategią obronną podmiotu wobec języka może być przyjęcie reguł gry i ciągle ponawiane, proteuszowe sytuowanie się względem niego, zajmowanie pozycji na przekór zastanym porządkom. Ale wirtuozowskie opanowanie form poetyckich, obfitość cytatów, aluzji, nawiązań, imitacji czy swoista abstrakcyjność tej poezji nie zamykają sprawy. Wręcz przeciwnie – dopiero dzięki ekscentryczności poetyckiego naddatku działanie czegoś innego nabiera radykalizmu i skuteczności. Sądzę, że opór jest możliwy jedynie poprzez wprowadzenie do gry ciała i nieświadomości, swego rodzaju ciążenie ku realnemu. Tylko dzięki niemu językowe transgresje i rozkosze nie obracają się w symulakrum.

Tę konieczność uratowania Pióry przed czystą retorycznością widział także Jacek Gutorow, który w szkicu *Konkret Wszystko Kalambur* zajął się przede wszystkim retoryką ironii rządzącej mistyfikacją języka poetyckiego Pióry, polegającej na mechanizmie od-twarzania, opisanym przez Paula de Mana. Mimo to Gutorow, poszukując jakiegoś uchwytu dla „ja", pisze:

> W wierszach tych daje się łatwo wyczuć ciśnienie autorskiego „ja". W mechanizmie retorycznym pojawia się moment, który mu nie podlega, bo podlegać nie może – moment utraty, śmierci. Ma się wrażenie, jakby pomiędzy trybami i przekładniami prześwitywała twarz osoby, która nakręca mechanizm. Oczywiście nie jest to takie proste. Motywy autobiograficzne (bo chyba tak należałoby je nazwać?) też wplątane są w ruch metaforyzacji (Gutorow 2006, 189).

W interpretacji Gutorowa głos Pióry uobecniałby się paradoksalnie – poprzez nawarstwianie poziomów ironii, w odkształceniach i woltach języka; inscenizowany w nagraniach automatycznych sekretarek, listach i telefonach, które ów głos opóźniają, zniekształcają, zatrzymują; lecz mimo to „ja" musi być widziane jako twarz wyłaniająca się z uskoków między poziomami ironii. Rozumiem, że pisząc o twarzy, Gutorow ma raczej na myśli po prostu jednostkowość, ale wydaje mi się, że na początek należy przede wszystkim zmierzyć się z faktem, że być może ruch negacji, konstytuujący język poetycki Pióry, nie ma żadnego pozytywnego momentu, co sugerowałby obraz twarzy. Ten uskok zdaje się być pusty jak w Lacanowskiej psychoanalizie. Chciałabym jednak zastanowić się, czy rzeczywiście jest to powód do zmartwień – wydaje mi się, że poezja Pióry stanowi przekonujący przykład, że takie rozumienie „ja" wcale nie likwiduje jego zdolności kreatywnych i tym bardziej podsyca jego wyobraźnię. Zachowuje także zdolność zarówno do myślenia krytycznego, jak i do ekscesu. Pod warunkiem, że nie damy się zwieść dandyzmowi Pióry i będziemy pamiętali o realnym, które stoi za poetyckimi woltami; że będziemy czytać Piórę tak, by upuścić mu trochę krwi. Za kompas można by wziąć wiersz *Disappointment* z tomu *Abecadło*:

> Nasza krew pozostawia wiele do życzenia.
> Nie dość szybko wchłania ją język,

> nasz język, reagujący tak szybko
> na każdą inną krew.
> (…)
> Spływa z języka w grunt
> jeden z drugim, więc aktyw
> ma ją na oku i choć rzadko
>
> wypomina wątpliwości i bunt
> oraz piękny asortyment fochów,
> krew burzy się i rzuca słuchawką.

Krew pozostawia wiele do życzenia, a więc nie spełnia oczekiwań; jest pewnie źle wychowana i bałamutna, jednocześnie jednak pobudza pragnienia. Znajduje się więc pod obserwacją „aktywu". Krew to jedyne, co wymyka się prawu i językowi, a gdy się burzy, władcze instancje nie mają nic do gadania. Ma za to „piękny asortyment fochów", potrafi więc być kapryśna w sposób estetyczny, nie jest tylko rozwydrzona i gwałtowna, nawet jeśli zrywa komunikację, gdy „rzuca słuchawką". I może nawet chodzi też o to, że gdy wytrzymamy ból mocnego ugryzienia w język, popłynie z niego krew.

Zacznę wobec tego od tekstów, w których nawiązania są jawne, a powtórzenia mają wywrotowy potencjał. Pióro chętnie i złośliwie uderza w polską mentalność narodową. Tekstem, który parodystycznie ją cytuje, jest na przykład *Defenestracja posłów greckich* (tom *Okęcie*). Tytuł to oczywiście nawiązanie do tragedii Jana Kochanowskiego. W tej prozie poetyckiej pojawiają się humorystycznie połączone cytaty i postaci z *Potopu* Sienkiewicza, natomiast temat meksykański został zaczerpnięty z *Pod wulkanem* Malcolma Lowry'ego. Łącznikiem między tymi tekstami jest motyw pijaństwa, a ich surrealizujące zderzenie kazałoby myśleć o czymś w rodzaju „poetyki wyskokowej". Alkoholowe urojenia bohaterów wpływają na poetykę tekstu: odkształcają frazeologię i składnię tak, że pojawiające się słowa zaczynają żyć

własnym życiem, a przypadkowe metafory same rozwijają tekst, będący ciągłym przeinaczaniem i przejęzyczaniem. Alkohol pity przez bohaterów sprawia, że słyszą oni głos zza oceanu, prawdopodobnie z książki Lowry'ego. Ale połączenia te powstały w głowie innego birbanta z kanonu literatury polskiej – doktora Hiszpana:

> Lecz Bóg nie potępi Kmicica, bo musiałby pół Rzeczpospolitej do piekła wysłać. (…) Głos całego narodu przez usta tego szlachcica słyszę. Tak rozważał doktor Hiszpan gdy pomału pił ze szklanki arak, nie dopuszczając do siebie myśli o tym, jak zachowa się w obliczu jej rychło nadchodzącej próżności.

Doktor Hiszpan pojawia się pewnie także ze względów językowych – hiszpański może być kolejnym ogniwem łączącym z *Pod wulkanem*. Jego przytępiona alkoholem świadomość pozwala wydobyć na jaw to, co trzeźwy umysł kontroluje i tłumi: podszewkę procesu myślenia, stymulowanego w tekście przez literaturę i język już z poziomu nieświadomości. Pióro parodiuje tu sienkiewiczowski sarmatyzm, choć sam być może mógłby zająć pozycję doktora Hiszpana i, sądząc z innych wierszy, nie potępiłby melancholijnego pijaństwa przedstawionego w *Pod wulkanem*. Sednem tekstu pozostaje jednak gra ze sferą symboliczną – literaturą polską; wiążąc teksty w ruchu metonimii, Pióro odtwarza działanie nieświadomości, a zderzając je ze sobą w kpiarski, nonsensowny sposób, dystansuje się od tożsamości narodowej. Zwłaszcza że doktor Hiszpan nie pije razem z Kmicicem, ale obserwuje sytuację, popijając arak.

Natomiast w wierszu *Środa Popielcowa* (z tomu *Wiersze okolicznościowe*) w litanijny rytm nazw własnych polskich miejscowości podrzuca Pióro kukułcze jajo – tytuł wiersza T.S. Eliota. Z jednej strony żartuje on z kultury narodowej, ale z drugiej – eksponuje materialne, dźwięczne, pozornie niepoetyckie nazwy. Infekuje je także wpływem anglosaskiego modernizmu, który jest mu bliski, choć akurat patos *Środy Popielcowej* nie pasuje do literatury, którą interesuje się Pióro – a więc do Joyce'a, O'Hary czy Ashbery'ego. Żart dotyczy więc także wiersza Eliota. Wiersz został skomponowany z litanii nazw polskich, by niepostrzeżenie dorzucić do ich repetycji dwa refreny z powracającymi wersami „Środa Popielcowa" i „Ekstra-mocne z filtrem". Papierosy to efekt skojarzenia „popielca" z „popiołem".

> Budy Dzierążyńskie
> Środa Popielcowa
> Tuszów Narodowy
> Ekstra-mocne z filtrem

Wiersz ten to konceptualna zabawa, ale w znakomity sposób ukazuje mechanizm powtarzania i różnicowania, stojącą u podstaw tej dziwnej litanii absolutną tożsamość nazw polskich i wkradającą się, pod pozorem brzmienia, literaturę zachodnią – wszystkim rządzi podobieństwo znaczących, które na poziomie dźwięku są przecież absolutnie różne. Na powierzchni samej materialności języka wytwarza się przestrzeń, dzięki której „ja" twórczości Pióry stawia opór przyporządkowaniu do jakiegokolwiek z systemów. Brzmienie języka, nawet jeśli dotyczy nazw szarych polskich wsi, potrafi uwieść – jest to jednak niebezpieczne, bo uwodzi koliście, litanijnie, wkręca nas w usypiający kołowrót melancholii.

Piórę nudzi także literatura polska. Tej monotonii poświęcił centon *Smutek krawca* (tom *Okęcie*), w którym kolejne wersy to cytaty z *Marionetek* i *W pamiętniku* Norwida, *Słów do piosenki na ostatni dzień roku* Wojaczka, *Warcabów* Mickiewicza, *Elegii na śmierć Ludwika Waryńskiego* Broniewskiego, *Nigdy o tobie* Herberta, *Traktatu poetyckiego* Miłosza, *Pana Tadeusza* i *Vade-mecum*. Wiersz bawi się konwencją dekadenckiego narzekania na wszechpotężną nudę, z której bierze się niemożliwość rozpoznania własnego pragnienia i stworzenia własnego języka poetyckiego. Przygnieciony ciężarem kanonicznej literatury,

smutny podmiot szyje wiersz z jej fragmentów, jałowo powtarzając pytanie: „Jak się nie nudzić?". Ale monotonia nie ustanie, skoro jeszcze pod koniec wiersza pogrążony w depresji krawiec deklaruje:

Nie chcę poezji ale dykcji nowej
Ani w etykiecie niczym się przeciwić.
Samotny wszedłem i sam błądzę dalej.
Jak się nie nudzić?

Instytucji pamięci kultury należałoby przeciwstawić mocne pragnienie nowości i brak szacunku dla „etykiety". Oczywiście, nigdy nie da się zanegować do końca jej władzy i kształcących wpływów, ale bez brawurowego żądania czegoś innego i własnego na pewno nie uciekniemy przed „smutkiem krawca".

Sprawa wygląda jednak poważniej, jeśli przyjrzeć się jej z perspektywy samego języka, zwłaszcza gdy zostaje on pozbawiony swojej metafizycznej gwarancji, przytłacza zaś swoją władzą i abstrakcyjną pustką. Przesunięcie akcentu na problem pisma sprawia, że twórcy trudno zagrzać miejsce w swoim utworze: pismo z jednej strony zawsze zdradza, z drugiej zaś umożliwia autorefleksję. Obciąża piszącego archiwum kultury i prowokuje do pewnej formy narcyzmu. Konsekwencji tej świadomości możemy doświadczyć, czytając wiersz *Mały alchemik* z tomu *Pieśni miłosne*. Większość utworu stanowią wersy będące tłumaczeniem *Alchemika* Pounda. Jego „śpiew przy transmutacji metali" to ciąg alchemicznych zaklęć w postaci przyzywanych kobiecych imion, by dostarczyły czerpane z natury ingrediencje do przygotowania szlachetnych kamieni. W alchemii takie przyzywanie miało magiczną moc, u Pounda odnosi się ona do słowa poetyckiego, które miało dla niego metafizyczną proweniencję. Pióro nie powtarza jednak Pounda po to, by jeszcze raz zaklinać Sail de Claustra, Aelis, Azalais, Raimonę czy Tirais. Właśnie tam, gdzie powinny pojawić się ich imiona, widzimy pierwsze sygnały ironii, bo na przykład „Lacrima di Morro, Solaia, Ornellaia" to nazwy win. Pióro pozostawia jednak formę inkantacji i dba o brzmienie, równie piękne i tajemnicze jak w pierwowzorze. Powtórzona została więc sama uroda dźwięku, znaczenie zaś zostało zupełnie unieważnione, pominięte: porównane z pierwowzorem imiona są puste. Ironia Pióry dotyczy więc przede wszystkim Poundowskiego przeświadczenia o możliwości bezpośredniego, w pewien sposób przezroczystego posługiwania się słowem oraz metafizycznej komunikacji, w którą wierzył amerykański poeta. Ale dystans wobec nich jest raczej gorzką, podszytą melancholią, koniecznością:

Biferno Ramitello, Falanghina Eleusi,
ziśćcie
krople złota i srebra,
chłód luster i kości

Ów „chłód luster i kości" przywodzi na myśl esej *Język bez końca* Michela Foucaulta, i pewną, w sumie nawiasową, uwagę w nim zawartą:

> Hipoteza, która być może jest nieodzowna: pismo alfabetyczne jest już samo w sobie formą podwojenia, gdyż nie przedstawia ono znaczonego, lecz elementy fonetyczne, które je oznaczają; z kolei ideogram przedstawia wprost znaczone, niezależnie od systemu fonetycznego, będącego odmiennym trybem przedstawienia. Pisanie w kulturze zachodniej polegałoby więc, od samego początku, na umieszczeniu się w wirtualnej przestrzeni autoprzedstawienia i podwojenia; pismo oznaczałoby więc nie rzecz, lecz słowo, zaś dzieło języka zmierzałoby niestrudzenie ku otchłannej głębi zwierciadła, powołując do istnienia duplikat duplikatu, którym jest pismo (…) (Foucault 1999, 69).

Ułuda magii jedności fonetyki, brzmienia i znaczonego zostaje zdemaskowana umieszczeniem pod kuszącym słowem nazwy wina (choć w sumie nie sprawia to, że przestaje być ona mniej kusząca –

być może tylko wino jest jeszcze w stanie wskrzesić poetyckie poczucie jedności słowa i rzeczy, i inne zaklęcia, do których utraciliśmy instrukcje obsługi). Poezja delikatnie osuwa się w pismo i w jednej nieoczekiwanej chwili podmienia „krople złota i srebra" na „chłód luster i kości". Zwłaszcza, że zważywszy na wymowę całego eseju Foucaulta, język zawsze ocieniony jest śmiercią, nawet jeśli jej się sprzeciwia.

W poezji Pióry podoba mi się to, że nie kończy na posępnym stwierdzeniu, że wobec władzy wielkiego Innego nic już nie da się zrobić, że nie da się wywikłać ze śmiercionośnego, repetytywnego języka. Przyjęcie do wiadomości ponurej Lacanowskiej/Foucaultiańskiej diagnozy to dopiero początek przygody, bo nawet w więzieniu eksces wyobraźni czy zapowiedź rozkoszy są w stanie, no może nie ocalić, ale rozpalić i rozerwać na pewno.

Pióro nie idzie jednak na łatwiznę i nie dokonuje prostego gestu zapomnienia o uwikłaniu. Zjawisko intertekstualności nie wyczerpuje się na jawnie ironicznych odniesieniach. W jego wierszach znaleźć można mnóstwo kryptocytatów, które ujawniają nie tyle władzę pamięci kultury, ile stanowią przestrzeń indywidualnej pamięci piszącego podmiotu, który nie wydobywa swojego głosu z próżni. Jego „ja" jest już jednak tak puszczone w ruch, że nie pozwala się przyłapać i wyznaczyć w sobie granicy między tożsamością i innością: kryptocytaty są jego głosem i nie są, ale nie ma to znaczenia o tyle, o ile poetyka wiersza dopuszcza do głosu także inne, a zawsze ambiwalentne, instancje konstyuujące podmiotowość, które ujawniają się w retoryce wiersza. Pióro rozumie przede wszystkim, że kreacja własnego języka poetyckiego i wolnej wyobraźni zaczyna się od eksploracji tego, co nieświadome, od dotknięcia realnego, po którym w wierszu zostają zaledwie materialne ślady i zaskakujące poślizgi słów.

W wierszu *Autoportret z fajką* (*Wiersze okolicznościowe*) Pióro rozważa niemożliwość autoportretu. Zaczyna od uwikłania w powtórzenie i sferę symboliczną, by przejść do „ja" zawieszonego między sprzeczne głosy rozumu i nieświadomego:

> Jest w czym wybierać: róż pornografii bądź kostropatość ananasa
> albo perwersja bumerangu, gwiżdżącego w suchym powietrzu
> po to, by wrócić do drżącej dłoni, i znów cię opuścić, i chybić:
> *fort-da*, aż do rangi symbolu. A może fajka, zwyczajny przedmiot
> gładki, wonny, niedużej wagi lecz stabilniejszy niż np. rower?
> Lecz jeśli kokieteryjny napis zostanie przyjęty na słowo
> czy skupisz na sobie uwagę tak, by wypełnić ramę portretu
> bez reszty i bez kompromisów? Słychać już głos krytycznego
> rozumu (panie, to ma być fajka?) i mniej wyrazisty wyrzut sumienia
> (*ceci n'est pas une pipe*).

Rozważania na temat sił antagonizujących „ja" odwołują się tu oczywiście do malarstwa Magritte'a, a istotnym kontekstem byłby też pewnie poświęcony mu esej Foucaulta. Teraz to mniej ważne, bo oto ujawnia się pierwotna fantazja, zakryta wcześniejszymi reprezentacjami fajki – pogranicze realnego, które sprawia, że „ja" znika:

> Czterdzieści lat czekał Magritte
> na drugą, większą, złudną fajkę, przytłaczającą jak cień psychiatry
> na ścianie cichego warsztatu. Między negacją a nieskończonością
> pojawia się model, lecz dyskrecja artysty zostawia go w cieniu
> donioślejszych znaczeń – lśni na dnie strumienia, a ty patrz i podziwiaj, ale bez
> przesady (wszak mógłbyś się w sobie zakochać): lepiej roznieć
> ognisko z potrzaskanych ram i zanuć piosenkę o łodzi podwodnej

W końcu „ja" odnajduje swoją negatywną wolność, która wystarcza jedynie na chwilę, bo nie da się wytrzymać bez wycieczki do kina,

które znów wypełni fantazję. Przywołam jednak tylko fragment przejściowy, obnażający pustkę podmiotu:

> A jeśli idzie o autoportret, to proponuję ramę okienną z obrazu
> *La Lunette d'approche*: w szparze uchylonego okna jest czarny pas
> czyli w sumie nic, albo właśnie ty: autentyczny, wolny,
> zaszyty w kąt wspaniałego M-3, nagi jak oko
> wydarte powiece, wampir układający kaligramy.

Przeżycie własnej nicości otwiera jednak na tworzenie, daje nowy impuls wyobraźni, która przestaje skutecznie zasłaniać rzeczywistość, ale ujawnia się w pęknięciach rozumienia. Pod jednym warunkiem: utrzymywania się na pograniczu realnego i symbolicznego bądź cielesnego i myślanego, przy ciągłym ponawianiu ich sprzężenia we własnym doświadczeniu. To dlatego w jednym z wierszy z tomu *Wiersze okolicznościowe*, swoją drogą mocno aluzyjnym *O dwa kroki* stąd, pisze: „Obawiam się, że skończymy / potulni jak brygady duchów u wrót / każdego z dyskursów". Pióro niejednokrotnie kpi z Ducha i duchów, ale w tym fragmencie chodziłoby o możliwość nawiedzenia. A jednak to dziwne życzenie ze strony poety – kierując się teorią Blooma można by powiedzieć, że każdy chciałby zostać tym, który będzie nawiedzał młodszych poetów. Nie o to chyba chodzi: dyskurs to forma komunikacji społecznej, a ponadto żaden silny poeta nie zgodziłby się na grzeczne wystawanie w całej brygadzie duchów. Duchy stoją tu u wrót, są więc ustawione w pozycji petenta. Tradycyjnie wrota prowadzą do gotyckiego zamku, świadka wielu mrożących krew w żyłach tajemnic, gdzie duch powinien czuć się panem we własnym domu i spokojnie przechadzać po blankach i korytarzach. Dyskurs wyrzuca jednak poetyckiego ducha poza jego teren.

Nie jest jednak w stanie usunąć drzemiącego w jego piwnicy wampira, istoty nocnej, trochę martwej, a prawie nieśmiertelnej, spragnionej krwi i przesiąkniętej perwersyjnym erotyzmem. To wampir układa kaligramy, teksty poetyckie znoszące rozdział między słowem, rzeczą i fantazją. Nie lęka się cudzej krwi we własnym krwiobiegu, żeruje na niej, a jednak pozostaje panem, w przypadku Pióry – zwłaszcza panem wyobraźni. Władanie nad wyobraźnią pozostaje jednak zawsze dwuznaczne, bo żeby rzeczywiście otworzyła ona nieznane terytoria i pociągała w rejony swobody, należy się jej poddać, a więc oddać się we władanie nieświadomego, które niekoniecznie pokaże nam same przyjemności. Ale tylko zmagając się ze sobą na polu, gdzie fantazja spotyka się z realnym, poeta wystawia się na pierwotne impulsy, które będzie mógł przekształcić w idiom. Liczne inscenizacje transgresji, ucieczek w tajemnicze, niedostępne rejony świąt w poezji Pióry, nie są więc tylko eskapistyczną fantazją. Zakończenie wiersza *Herpes i podagra* (*Wola i Ochota*) stawia sprawę radykalnie: „i nie ma mowy o resocjalizacji / bo przyjdzie zima i będziemy jeść wróble / bo wydam cię do grosza // bo pod tłustym drukiem jest łuska. / Zabawmy się jak złodzieje snów / mam zwolnienie: zostaw sekstans i psa". Gra toczy się o nieświadome fantazje, wywracające ustalone porządki na nice. „Ja" wierszy Pióry jest w stanie je kraść i kreować, ale możliwość ta powstała dzięki otwarciu na obrazy z pochodzące z dna realnego, i jest to otwarcie wymagające odwagi, konfrontujące z czymś brutalnym i niezrozumiałym, co jednak, przetransponowane na proces pisania, pozwala zdobyć się na własny i suwerenny język poetycki (co oczywiście nigdy nie jest do końca możliwe).

Poezja Pióry bada więc przede wszystkim warunki możliwości zaistnienia wyobraźni. „Ja" utrzymuje się tu w stanie negatywnej możliwości, a jego refleksja przebiega w ironicznych uskokach, pomiędzy którymi pojawia się niejednokrotnie wtręt wyobraźni. Specyfika tej twórczości rodzi się w samej grze pragnienia wolnej wyobraźni, a nie w jej bezpośrednim wyrazie. Wyobraźnia burzy rozumny tok myśli i sprawia, że wiersz staje się nieciągły, urywa się, po czym ponawia wątek, gdy znajdzie spajający haczyk w jakimś słowie. Ratuje ona Piórę przed namiętnością do filozoficznych rozważań. Jak w eseistycznym

niemalże wierszu *Połać i szum* (z *Pieśni miłosnych*) będącym medytacją nad podmiotowością, który zaskakuje na końcu osobliwym obrazem:

> Patrzymy w stronę Rozewia: zieleń
> przylądka tworzy kontur lokomotywy tgv
> przechodząc czasem w profil małej Godzilli
> – tak trudno być sobą bez odległych skojarzeń.

Zajrzyjmy też do wiersza *Tikanik* (*Abecadło*), opowiadającym osobistą historię tworzenia z tragedią Titanica w tle. Pióro sytuuje się tu po stronie poetyckiego szaleństwa, wywrotowego erotyzmu i rozboju, poezji zmyślnego sprzeciwu i uniku przed muzealniczymi zapędami instytucji literatury, wolą kierującego statkiem kapitana. Ten wiersz stanowi jednocześnie opowieść o przestrzeni tekstu jako przestrzeni inscenizowanej, i to w możliwie artystycznych i abstrakcyjnych, a więc operowych środkach wyrazu. Sam napisany został prozą poetycką:

> W garderobie znaleziono wiersze, bardzo piękne i wzruszające wiersze, od których dostałem pomieszania zmysłów. (…)
>
> W podróży napotkałem wiele śmiałych maszynopisów i szczęśliwych par, lecz piękno przyrody nie służyło poprawie zdrowia. Dzień w dzień popełniałem zbrodnie, ohydne zbrodnie, które dla uproszczenia podzielę na cztery grupy: Z, Y, V i Q.
>
> Kapitan nie poznał mnie na premierze spektaklu. Nie poznałem pani na zdjęciu w kopercie od kapitana. (…)
>
> Miłość do opery i baletu pozwoliła nam kichać na zbereźne propozycje cudzoziemców i w cudowny sposób zaoszczędzić dwadzieścia gwinei. (…)
>
> Kluczowe sceny rozgrywają się pod wodą, kiedy jest już za późno, co sprawia duże trudności inscenizacyjne w tradycyjnych teatrach.

Ostatnie, a w całym tekście przedostatnie, zdanie sugerowałoby, że to, co istotne, staje się dostępne dopiero, kiedy wpadniemy w toń oceanu, w głębi wody – wtedy jednak również toniemy, jesteśmy chwilę przed śmiercią, a wydobycie głosu jedynie by ją przyspieszyło (to potrafią tylko syreny). Lecz Pióro nie tworzy kolejnej figury niewyrażalnej głębi. Podwodne sceny można wystawić, tylko że nie w tradycyjnym teatrze. A nawet trzeba je wystawić, aby poznać je i doświadczyć – tak czytałabym przynajmniej ostatnie, bardzo piękne i enigmatyczne, zdanie tego utworu:

> Kiedy głębia jest rzeczywista, krew traci smak.

BIBLIOGRAFIA PODMIOTOWA

Pióro T. (1993), *Okęcie*, Warszawa.
– *Wiersze okolicznościowe*, Lublin 1997.
– *Wola i Ochota*, Legnica 2000.
– *Pieśni miłosne*, Wrocław 2004.
– *Asortyment*, Poznań 2008. [zebrane i nowe]
– *Abecadło*, Wrocław 2009.

BIBLIOGRAFIA PRZEDMIOTOWA

Bloom H. (2002). *Lęk przed wpływem. Teoria poezji*, przeł. A. Bielik-Robson, M. Szuster, Kraków.
Camus A. (2002). *Człowiek zbuntowany*, przeł. J. Guze, Warszawa.
Fink B. (1999). *The Lacanian Subject*, Princeton.
Foucault M. (1999). *Język bez końca*, przeł. M. P. Markowski

[w:] *Powiedziane, napisane. Szaleństwo i literatura*, oprac. T. Komendant, Warszawa.
Gutorow J. (2003). *Konkret Wszystko Kalambur* [w:] Tenże, *Niepodległość głosu. Szkice o poezji polskiej po 1968 roku*, Kraków.
Nycz R. (2006). *Poetyka intertekstualna: tradycje i perspektywy* [w:] *Kulturowa teoria literatury*, pod red. M. P. Markowskiego i R. Nycza, Kraków.
Śliwiński P. (2003). *Kariera cudzysłowu* [w:] *Była sobie krytyka. Wybór tekstów z lat dziewięćdziesiątych i pierwszych*, oprac. D. Nowacki i K. Uniłowski, Katowice.
Žižek S. (2008). *Lacan. Przewodnik Krytyki Politycznej*, przeł. J. Kutyła, Warszawa.

AGATA KOŁODZIEJ

O demilitaryzacji języka. Autorstwo a wymogi formalne w *Writings through Finnegans Wake* Johna Cage'a

John Cage był jednym z tych twórców, którzy nigdy nie wątpili, że kluczem do przyszłości jest język. To on stanowi podstawę dla percepcji wszystkiego, co nas otacza. Tym samym wszelkie zmiany w świadomości należy rozpocząć od zmiany języka. Największe zagrożenie, prowadzące do zniewolenia myślenia i wtłoczenia go w koleiny konwencjonalnego rozumowania, autor *M* upatrywał w uschematyzowanej składni. Jak pisał w *Lecture on Something*: „Trudno jest mówić kiedy chce się coś powiedzieć, bo słowa każą nam mówić tak, jak pasuje im samym, a nie tak jak wymaga tego od nas życie" (Cage 1961, 129). Rygor składni porównywał on z porządkiem wojskowym, który jest w stanie uprzedzić i ustrukturyzować wszelkie poznanie. To przez niego słowa utraciły swą moc i przestały odnosić jakikolwiek skutek. Dziś dominuje w komunikacji semantyczny bełkot. Dlatego też należy uwolnić język od funkcji semantycznej, aby stał się autonomiczną materią artystyczną. Dla Cage'a, tak jak w muzyce cisza nie jest przeciwieństwem dźwięku, tak w literaturze nonsens nie jest nic nie znaczącym przeciwieństwem sensu, lecz jego uzupełnieniem. Jest szerszy, gdyż zakłada istnienie wielu sensów. Sztuka ma nie odzwierciedlać idei, lecz je generować, nie przybierać określonego kształtu,

lecz mieć charakter dynamiczny, który nie uczyni z niej jedynie przedmiotu wymiany. Chodzi o zatarcie granicy pomiędzy sztuką, a życiem codziennym. Wiąże się to bezpośrednio z ideą wykonawczego niezdeterminowania propagowaną przez Cage'a. Podstawą wszelkich przemian było „odrzucenie błędnego i szkodliwego przekonania, że rzeczywistość ma stałą, stabilną strukturę, a związki występujące między tworzącymi ją elementami są dane raz na zawsze i nienaruszalne" (Kutnik 1997, 165). Niezmienność jest fikcją, a rewolucja prowadząca do zrozumienia tego i wprowadzenia zmian w świadomości musi rozpocząć się w zmianie naszego podejścia do języka, bo to on określa warunki naszej percepcji rzeczywistości. Dlatego też sztuka powinna mieć charakter procesualny, nie posiadać początku ani końca. Ściśle określone struktury składniowe i logiczne ograniczają nasz punkt widzenia, narzucając nam z góry jakiś sposób odbioru tego, co nas otacza. Ślepa wiara w wyimaginowany *constans* ustąpić powinna miejsca płynności zjawisk i życiu pojmowanemu jako rewolucja. Liczne próby i eksperymenty literackie doprowadziły nowojorskiego kompozytora do koncepcji remiksu literackiego skonstruowanego w oparciu tylko i wyłącznie o wymogi formalne, a mianowicie do derywacji mezostychowej, której głównym celem było ograniczenie funkcji denotacyjnej języka.

Cage z wszystkich możliwych technik wybiera właśnie remiks, gdyż on jako jedyny może sprostać jego wymaganiom i doprowadzić, jeżeli nawet nie do całkowitego wymazania źródła (a co za tym idzie świadomości autorskiej w tekście), to choć do jego zatarcia poprzez uwypuklenie materialności języka. Zadaniu temu nie mogą podołać inne, pozornie bliskie remiksowi koncepcje, takie jak intertekstualność czy recykling, gdyż obie te teorie kładą nacisk na mechanizm rozpoznawania sensów. Intertekstualność, mocno zakorzeniona w postmodernistycznym sposobie widzenia świata, wyrasta z poczucia wyczerpania literatury, wiecznego uwikłania tekstów w niezliczone konteksty i odniesienia. Koncepcje te skupiające się na badaniu tekstów jako sieci zapożyczeń, z perspektywy ich nieustannej permutacji i procesu wytwarzania znaczeń, nie mogły stać się dobrym narzędziem dla koncepcji Cage'a. Recykling, pomimo że zdecydowanie rozszerza zasięg teorii intertekstualności, również wydaje się niewystarczający, gdyż także na piedestale stawia elementy składowe dzieła jako jednostki wartościowane w oparciu o ich znaczenie. Ukazuje płynność materii, lecz nie poprzez jej wyzwolenie z sensów, a nadanie im nowych i ponowne wprowadzenie do użycia. Autora *Silence* nie interesuje ani odnajdywanie, ani proces wytwarzania sensów w dziele, lecz sam język w swojej materialności i nieustannym ruchu pozbawiony funkcji komunikacyjnej, a co za tym idzie niezakładający żadnych określonych sposobów odbioru. Dopiero remiks daje twórcy szansę na eksperymenty związane z zacieraniem znaczeń, co postaram się poniżej udowodnić.

Dla swej koncepcji Cage tworzy bardzo swoista metodę remiksu, a mianowicie remiks w oparciu tylko i wyłącznie o wymogi formalne, którego najlepszym przykładem jest *Writings through Finnegans Wake*. Cage pięć razy przekonstruowywał całość ostatniego dzieła Joyce'a, w tym cztery raz w oparciu o metodę mezostychów i na tych właśnie przepisaniach chciałabym się skupić. Metoda tworzenia mezostychów polega na konstruowaniu kolejnych strof utworu poprzez osadzanie kolejnych jego wersów na pionowej osi, której kolejne litery tworzą nieustannie powracające hasło (w przypadku interesujących mnie utworów jest to powtarzające się imię i nazwisko: James Joyce). Przykładowy mezostych wygląda następująco:

```
wroth with twone nathandJoe
                         A
                         Malt
                       jhEm
                         Shen
```

pftJschute
Of finnegan
that the humptYhillhead of humself
is at knoCk out
in thE park
(Cage 1983, 1)

Dalsze obwarowania formalne w zależności od wersji zakładały w przypadku mezostychów pięćdziesięcioprocentowych, że żadna litera pojawiająca się w pionowym haśle nie mogła wystąpić pomiędzy poprzednią literą hasła, a miejscem, w którym występowała. W wypadku mezostychu stuprocentowego (z którym mamy powyżej do czynienia) nie zezwalano na pojawienie się litery hasła także po jej użyciu. Konstruowanie mezostychów skutkowało stworzeniem utworu, w którym poprzez wykorzystanie zabiegów formalnych słowa nie były ze sobą zestawiane jedynie w oparciu o kryterium semantyczne, lecz pisownia uwzględniana była na równi ze znaczeniem.

Cage uznawał *Finnegans Wake* za największe dzieło XX wieku, sąd swój uzasadniając właśnie brakiem w niej tradycyjnie definiowanego sensu. Zdawał sobie sprawę, że pod względem składniowym *Finnegans Wake* pozostaje utworem hołdującym powszechnym konwencjom, na co zwraca uwagę między innymi w przedmowie do *M*: „Czytając *Finnegans Wake* widzę, że chociaż podmioty, czasowniki i dopełnienia Joyce'a są niekonwencjonalne, to przecież ich wzajemne relacje to zwyczajne relacje. Z wyjątkiem Dziesięciu Uderzeń Pioruna i odgłosów grzmotu tu i tam, *Finnegans Wake* posługuje się składnią" (Cage 1973). Joyce tworzy liczne neologizmy, udziwnia struktury poszczególnych słów, lecz syntaksa w dalszym ciągu pozostaje nietknięta (por. Perloff 1997, 248-269). W tym Cage dostrzegał zagrożenie dla utworu, który nadal zawierał w sobie świadomość autorską kierująca odbiór czytelnika na odpowiednie tory odczytywania poszczególnych odniesień. Mezostychy wydały się idealnym sposobem uratowania tekstu. Metoda mezostychu może wydawać się jedynie zabiegiem typograficznym, służącym nadaniu dyskursywnej prozie określonej postaci stroficznej. W rzeczywistości jednak formalizm tych tworów odgrywa istotną rolę retoryczną, pozwalając łączyć intencjonalność z nieintencjonalnością. W odniesieniu do koncepcji przypadku w poezji Cage'a, jego wybór nieintencjonalności nie oznaczał dowolności. Przypadek regulowany w utworach kompozytora ściśle określonymi zasadami stanowi istotę zamysłu artystycznego polegającego na świadomym wyeliminowaniu intencjonalności i tym samym otwarciu na aspekt niemożliwości języka.

Poszukując odpowiednich liter, nie koncentrował się w żadnej mierze na interpretacji właściwych sensów słów czy zdań składających się na tekst. Jak słusznie zauważyli badacze, istotny jest fakt, że w metodzie mezostychów oprócz samej koncepcji i wyboru tekstu źródłowego twórczymi składnikami jest także zawartość strof osadzonych na osi (por. Kutnik 1997). Zbyt długie partie tekstowe (rozpięte między dwoma wyrazami z kolejnymi literami hasła) skracane były w oparciu o subiektywność wyboru i odczucia. Niejednokrotne przepisywanie się przez *Finnegans Wake* to wynik artystycznych poszukiwań i różnorodnej estetyki zarówno w kwestii odbioru jak i wytworu tekstu. Pierwsze przepisanie, gdzie poeta budowanie mezostychu rozpoczął od otwarcia przypadkowej strony, dało efekt w postaci dwudziestu trzech pięciowersowych strof opartych na osi słów JAMES i JOYCE (ułożonych naprzemiennie). Autor zadowolony z wyniku swej pracy postanowił przepisać się przez dzieło Dublińczyka ponownie, tym razem jednak w całości. Tak powstaje *Writings through Finnegans Wake*, ośmiusetstrofowy poemat, produkt mrówczej pracy Johna Cage'a, który jednak zamiast wyzwalać wyobraźnię, po prostu nudzi. Skutkiem dalszych poszukiwań ku przepisaniu idealnemu, stało się zaostrzenie dyscypliny formalnej wiersza, wynikające z chęci zmniejszenia objętości materiału, poprzez zastosowanie zasady niepowtarzalności sylaby dla wyrażenia danej litery hasła. Produktem tych zamierzeń twórczych był *Writing for Second Time through Finnegans Wake* –

poemat trzykrotnie krótszy. Cage dokonał jednak kolejnego przepisania. Zastosował w nim zasadę mezostychu stuprocentowego. Brak zadowolenia z wytworu swoich starań, spowodował, że drukiem ukazuje się dopiero przepisanie czwarte. *Writing for Fourth time trough Finnegans Wake* zawierał w sobie zasadę mezostychu stuprocentowego połączoną z wykorzystanym w drugiej serii zasadą niepowtarzania sylab wcześniej użytych. W rezultacie autor znacznie ograniczył ilość mezostychów możliwych do wypisania, skracając przy tym długość wersów (w drugim przepisaniu przeciętna strofa to kilkanaście wersów, w czwartym – ledwie koło dziesięciu). Zabiegi te znacząco wpłynęły na odbiór tekstu, bo „różnice w gęstości materii słownej w obu seriach wpływają bezpośrednio na sposób uaktywniania się znaczeń" (Kutnik 1997, 198). Seria druga wizualnie (wygląd strof tworzących wielowyrazowe ciągi oraz kolumny tekstowe składające się z około ośmiu mezostychów) implikuje pozorne przeświadczenie o rozbudowaniu struktur zdaniowych, co w dalszej kolejności powoduje przyjęcie określonej intonacji i sposobu odbioru tekstu. Czytający ma iluzję częściowego zrozumienia tekstu pomimo braku znajomości jego dialektu. Inne doświadczenia lekturowe wywołuje mniej gęste i zapisane większą czcionką *Writing for Fourth time trough Finnegans Wake*. Przestrzeń niezapisana uwypuklona przez szerokie marginesy oraz liczne aliteracje skłaniają do czytania spokojnego, nawet monotonnego. Wyeliminowanie wielosylabowych wyrazów zaowocowało zaś zanikiem licznych i rozbudowanych u Joyce'a neologizmów.

Autor uparcie podkreślał, że jego utwory nie mają nic wspólnego z dezynwolturą i dowolnością. Tłumacząc istotę nieintencjonalności, twierdził, że celem przepisywania się przez poszczególne teksty jest stworzenie słowom sytuacji, w której mogą stać się generatorami nowych sensów. Aspekt semantyczny słowa zostaje zdeprecjonowany. Tym, czego Cage pragnął, było pozwolenie językowi na zaistnienie w innych niż dotychczas ramach, ukazanie go jako czegoś niezdeterminowanego do bycia czymkolwiek. Derywacja

mezostychów była do tego stopnia mechaniczna, że po pewnym czasie Cage zaczął posługiwać się specjalnie napisanym programem komputerowym, który pozwalał wypisać z danego dzieła wszystkie możliwe kombinacje mezostychów. Nie oznacza to wyeliminowania autorskiego wkładu w dzieło. Przypadek, stosowany w sposób ściśle uregulowany, stanowi sam w sobie istotę zamysłu artystycznego. Trudność w jego realizacji polega na tym, że programowo zakłada wyeliminowanie intencjonalności podczas podejmowania decyzji kompozycyjnych przy jednoczesnej zgodności z koncepcją autora. Istotą nie jest wykluczenie twórcy z procesu tworzenia dzieła, lecz zatarcie w tekście jakichkolwiek poszlak sugerujących określony odbiór, o tradycyjny sposób tworzenia polegający na subiektywnym wyborze treści, o otwarcie i zgodę na świat w całości jego nieintencjonalności.

John Cage nie wątpił, że wszelkie zmiany w mentalności ludzkiej muszą rozpocząć się od zmian języka. To on kontroluje myślenie i konstytuuje warunki naszego pojmowania rzeczywistości, a także poprzez transformacje i zmiany wpływa na ludzką świadomość i sposób, w jaki projektujemy otaczający nas świat. Dlatego należy walczyć z językiem skostniałym i zastałym w swych formach. Jako narzędzie obrał technikę remiksu, gdyż pozwalała mu na przekonstruowanie tekstu już napisanego w taki sposób, by ten wyrzekł się sensów w nim zakorzenionych. Jak powiedział sam Cage w jednym z wywiadów:

„Myślę, że jedną z rzeczy, która się wydarzyła, jest to, że staje się jasne, że możemy być – nie tylko naszymi umysłami, ale całym naszym byciem – wrażliwi na dźwięk, a dźwięk nie musi być komunikowaniem jakichś głębokich myśli. Może po prostu być dźwiękiem"(Luty 2011, 226).

BIBLIOGRAFIA

Cage J. (1961). *Silence. Lectures and Writings*, Middletown, US.
Cage J. (1973). *M. Writins* '67-'72, Middletown, US.

Cage J. (1983). *X. Writins ‘79-‘82*, Middletown, US.
Féral J. (2010). *odpadki i zagadki: od mony lisy do rambo*, przeł. M. Borowski, M. Sugiera, „Didaskalia” 95.
Kutnik J. (1993). *John Cage, przypadek paradoksalny*, Lublin.
Kutnik J. (1997). *Gra słów. Muzyka poezji Johna Cage’a*, Lublin.
Luty J. (2011). *John Cage. Filozofia muzycznego przypadku*, Wrocław.
Perloff M. (1996). *Muzyka przestrzeni werbalnej: Johna Cage’a „To, co mówisz…”*, przeł. M. Goździewski, „Literatura na Świecie” 1-2.

MARCIN BOGUCKI

Czesław Miłosz meets New Order. Mash-upy poezji i muzyki popularnej Lena Sousy

Len Sousa jest amerykańskim pisarzem, poetą; niszowym, co można poznać po tytułach periodyków, w których drukował: „The Alembic”, „nth position”, „Arabesques Review”, „Gauge Magazine”, choć niekiedy – trzeba przyznać – również w renomowanych: „The New Republic”, „Perigee”. Imał się również tłumaczeń publikowanych w piśmie „Perihelion”, lecz głównym jego źródłem utrzymania jest dziennikarstwo i eseistyka, w tym dziennikarstwo muzyczne, wśród nich zaś wywiady i recenzje, dodatkowo zaś uczestnictwo w projektach literackich.

Sousa jest pisarzem dyplomowanym – uzyskał tytuł licencjata sztuk pięknych w zakresie pisarstwa w Emerson College w Bostonie w 2005 roku, gdzie szkolił się pod okiem amerykańskich pisarzy: Jonathana Aarona, Billa Knotta i Pam Bernard.

Na marginesie jego twórczości można odnaleźć projekt *Poetry Meets Music* z lat 2004-2009. Idea Sousy jest prosta – polega ona na tworzeniu remiksów/mash-upów złożonych z fragmentów poezji czytanej przez autorów, ulubionych poetów Sousy z drugiej połowy XX wieku, oraz dołączeniu do nich znanych utworów muzyki popularnej. Dostęp do samych utworów, jak również większość informacji

o Sousie można uzyskać na jego stronie internetowej: http://www.alen-sousa.com/. Wśród poetów znaleźli się twórcy reprezentujący tak odmienne stylistyki, jak najbardziej leciwi, modernistyczni autorzy: William Carlos Williams (1883-1963) czy Randall Jarell (1914-1965); następnie: Frank O'Hara (1926-1966), związany ze szkołą nowojorską, którego autobiograficzne wiersze, pisane pospiesznie porównywano do malarstwa *action painting*, Allen Ginsberg (1926-1997) – kultowa postać z pokolenia bitników, Sylvia Plath (1932-1963) – równie znana pisarka w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych, zaliczana także do nurtu poezji konfesyjnej, Robert Lowell (1917-1977) – z tego samego kręgu, czy długo przebywający w Stanach Zjednoczonych (1960-1993) Czesław Miłosz, którego sylwetki twórczej nie trzeba przedstawiać. Do zestawu włączony został również komik Lenny Bruce (1925-1966). Z nowszych autorów znaleźć można Billa Knotta (ur. 1940) – nauczyciela Sousy czy Lisę Jarnot (ur. 1967) – poetkę i profesjonalną ogrodniczkę-freelanserkę, jak sama o sobie pisze na autorskiej stronie internetowej.

Zestaw wykonawców jest nie mniej eklektyczny, przywołam w porządku chronologicznym tych najbardziej znanych: Doris Day, The Beatles, The Doors, New Order, Nirvana, Beck, Moby. Zaplątał się również Philip Glass. Niekiedy jednak są to alternatywne zespoły np. The Trouble Lights czy Hero and Leander lub flirtujący z world music artyści, jak Nusrat Fateh Ali Khan. W tym miejscu pragnę zaznaczyć, że nie chciałbym wchodzić w spory dotyczące definicji muzyki popularnej, lecz przyjąć roboczą definicję, że jest to muzyka tworzona dzięki technice przemysłowej, dla zysku i przeznaczona masowej publiczności (są to cechy kultury masowej wyróżnione przez Dominica Strinatiego (Strinati 1995, 22)).

Nic nie wskazuje na to, że Sousa posiada wykształcenie muzyczne czy doświadczenie didżejskie, chociaż wiadomo o jego zainteresowaniu tematyką muzyczną. Tym samym można uznać, że jego projekt wpisuje się we współczesną praktykę kulturową wykorzystującą coraz

szerzej dostępną, także dla amatorów, technikę miksowania. Sam autor mówi o swojej technice jako praktyce na skrzyżowaniu mash-upu i remiksu: na nową całość składają się dwie odrębne całości, nieprzeznaczone do wykonywania razem, jednocześnie jednak czyni to bez wyrafinowanych technik połączeń różnych piosenek rozmywających pierwotne brzmienie obu utworów. Pomysł jest dużo prostszy – chodzi o zastąpienie jednego z elementów w mash-upie, czyli piosenki recytowaną poezją, dzięki czemu udaje się uzyskać nową, trudną do nazwania – również dla autora – całość, która łączy w sobie precyzję poezji z uzupełniającą jej sensy muzyką: korespondującą, kontrastującą z nimi lub wprowadzającą inne sensy, zależnie od intencji autora.

O ile w teorii brzmi to prosto, wykonanie jest jednak subtelniejsze – Sousa nie stosuje jednego wzoru dla wszystkich utworów, jego podejście jest pragmatyczne. Wiersze, podstawa, od której zaczyna się myślenie o mash-upie, podane są w całości, dodane do nich piosenki pojawiają się w różnej formie: bez zmian (*Sylvia Plath meets Doris Day*) lub z niewielkimi z zmianami (najczęściej powtórzeniami jednej frazy, podczas gdy późniejszy tok zostaje zachowany – *Ginsberg meets The Beatles*), niekiedy udaje się połączyć długość wiersza i piosenki (*Sylvia Plath meets Doris Day*), innym razem zaś piosenka kończy się wyciszeniem (*Jim Carroll Meets Hero And Leander*). Niektóre z wybranych utworów zawierają tekst, w innych przypadkach zaś użyto fragmentów czysto instrumentalnych (New Order); w przypadku tych z tekstem – nakłada się on na głos recytującego (*Sylvia Plath meets Doris Day*) lub głosy przeplatają się (*Jim Carroll Meets Hero And Leander*); niektóre głosy wydają się być przetworzone, lecz być może jest to jedynie kwestia oryginalnego użytego nagrania. Niekiedy wejście recytatora poprzedza wstęp instrumentalny (*Lisa Jarnot meets Beck*), innym razem oba utwory zaczynają się w tym samym momencie (*Czesław Miłosz meets New Order*).

W związku z obchodzoną setną rocznicą urodzin Czesława Miłosza chciałbym zająć się utworem zatytułowanym *Czesław Miłosz*

meets New Order. Jest to mash-up *Piosenki o końcu świata* recytowanej po angielsku przez autora z wycinkiem piosenki *Blue Monday* zespołu New Order.

Wiersz Miłosza pochodzi z tomu *Ocalenie* z 1945 roku, powstał nieco wcześniej – w Warszawie w 1944 roku. Jego budowa jest nieregularna – składa się z czterech zwrotek o różnej ilości wersów, wersy o różnej ilości sylab. Występują nieliczne rymy na końcu wersów, które zostały jednak wyeliminowane w wersji angielskiej. Wiersz rytmizują anafory i końcowe powtórzenie: „Innego końca świata nie będzie".

Napisany pod koniec wojny utwór stanowi plastyczny (epitety zamiast metafor) opis kilku obrazów zwyczajnych sytuacji, których interpretację zmienia jednak ustanowiona w pierwszym wersie perspektywa: „W dzień końca świata". W samym tytule zawarta jest dwuznaczność – połączenie lekkiego tonu i katastrofizmu. Opowieść o końcu świata nie jest Apokalipsą, lecz piosenką. Spełnienie przeczuć poety sprzed kilkunastu lat wymieszane jest z poczuciem zwykłości wojny. Dominuje nastrój melancholii, odchodzenia w przeszłość (dwukrotnie wspomniane kwiaty, które mogą być tego symbolem, staruszek przewidujący swoją śmierć i nazywający to po imieniu).

Piosenka *Blue Monday* zespołu New Order pochodzi z 1983 roku. Szybko stała się hitem – w jednym roku sprzedano trzy miliony kopii, także później cieszyła się niesłabnącą popularnością. Swój tytuł wzięła od najbardziej depresyjnego dnia w roku – niektórzy dopatrują się inspiracji biograficznych, hołdu złożonego zmarłemu samobójczą śmiercią Ianowi Curtisowi, liderowi Joy Division, formacji, którą wcześniej tworzyli członkowie New Order, choć w wywiadach sugeruje się bardziej prozaiczną przyczynę. Czysty przypadek zrządził, że podczas pracy nad piosenką w pewien zły poniedziałek, zespołowi przypomniał się tytuł piosenki Fats Domino *Blue Monday* (Lynskey, Simpson 2006). Tekst został konsekwentnie wyeliminowany z mash-upu, dlatego chciałbym przyjrzeć się samej strukturze muzycznej.

Utwór o nieschematycznej budowie (bez wymieniających się zwrotek i refrenu), prostej budowie harmonicznej (F-dur, C-dur, D-dur, G-dur), w dwudzielnym rytmie. Wstęp stanowi ostinato automatu perkusyjnego, zaś cały schemat zainspirowany jest warstwą rytmiczną *Our Love* Donny Summer. Dopiero z piątym powtórzeniem wchodzi – nieco niesynchronicznie – prosta melodia z sekwencera. Po pewnym czasie dołącza linia basu, brzmi również syntetycznie i została zapożyczona z hitu disco *You Make Me Feel* (*Mighty Real*) Sylvestra. Choć pojawia się również parita gitary basowej, w niewielkim stopniu wpływa jednak na brzmienie utworu. W pewnym momencie tok muzyczny zostaje przerwany, wchodzi ponownie – tym razem ósemkowy – rytm i inne znane elementy. Ważną rolę pełnią dodane „elektroniczne" chórki w stylu Kraftwerk – istotnie, inspiracją był ich utwór *Uranium* z płyty *Radio-Activity*. W późniejszym toku dodawane są nieliczne efekty dźwiękowe między wersami, podany zostaje również nowy motyw melodyczny. Pod względem muzycznym w dalszym toku utworu nic się nie zmienia.

W mash-upie został użyty instrumentalny wstęp piosenki (około dwie minuty z oryginalnej siedmioipółminutowej wersji), pod koniec zaś, w sposób nierozpoznawalny dla ucha, wstawiony został łącznik z dalszej części utworu pojawiający się między zwrotkami. Cel tego zabiegu jest jasny – chodzi o wyeliminowanie wokalu. Oba utwory zaczynają się jednocześnie – uporczywy dźwięk automatu rytmizuje swobodną recytację i nieregularność wiersza. Dodawanie kolejnych elementów muzycznych, przy jednoczesnym ostinatowym traktowaniu poprzednich, tworzy dramaturgię całości – prowadzi do stopniowego wzrostu dramatyzmu nowej całości, która stabilizuje się pod koniec utworu i wygasa. Bas wchodzi dopiero po pierwszej zwrotce, druga zwrotka pojawia się wraz ze zmianą rytmu na ósemkowy. Po niej wchodzą chórki, na ich tle przytoczone są cztery wersy trzeciej zwrotki, druga część pojawia się po pewnym czasie. Motyw łącznika prowadzi do ostatniej zwrotki – w warstwie muzycznej jest to powrót

do początku, całość kończy się wyciszeniem, wydaje się, że muzyka mogłaby powtarzać się jednak w nieskończoność.

Jak widać z powyższej analizy, mash-up wykorzystuje budowę wiersza, która zostaje skorelowana z warstwą muzyczną piosenki. Nie chodzi jednak tylko o wrażenie idealne przystawania obu utworów pod względem formalnym, lecz wiąże się to również z interpretacją pewnych sensów zawartych w poezji i muzyce.

Ciekawym pomysłem Sousy jest wybór synthpopu do interpretacji wiersza Miłosza – gatunku łączącego syntetyczne dźwięki, których celem nie była imitacja instrumentów akustycznych, co przejawiało się w zastosowaniu mechanicznie wytwarzanych rytmów, efektów ostinata, syntetycznych „głosów" – muzycy New Order przyznawali się do inspiracji między innymi włoskim zespołem reprezentującym post-disco Klein & M.B.O. Podczas gdy sama recytacja Miłosza odnosiłaby interpretację wiersza do swojego kontekstu historycznego, piosenka raczej go rozmywa. Każe myśleć o tekście poety jako wytworze współczesnym, który został specjalnie napisany do utworu New Order. Syntetyczne dźwięki pozwalają zapomnieć o drugiej wojnie światowej, zwracają raczej uwagę słuchacza na problem współczesny – fascynację maszynami. Nowy wytwór, inteligentnie zmiksowany przez Sousę, pozwala postawić pytanie o status człowieka we współczesnym świecie. Piosenka o końcu świata czasów wojny staje się piosenką o końcu ludzkiego świata, który odchodzi, a którego piewcą jest starzec z utworu, tu utożsamiony z Miłoszem (głos zdradza jego wiek). „Nowy świat" reprezentowany jest przez „syntetyczne" tło, dlatego też wyeliminowany zostaje głos wokalisty. Nie bez znaczenia jest sama nabożna recytacja Miłosza z silnym słowiańskim akcentem – trudno o jednoznaczną jej interpretację, dla mnie nadaje ona aurę pewnego wschodniego mistycyzmu. Być może ktoś ze słuchaczy wspomni biografię poety, ważniejsza jest jednak uwodzący stanowczością i spokojem tok jego wypowiedzi. Z nią zaś kontrastują syntetyczne chórki, pojawiające się jako ostatni dodany element w warstwie muzycznej,

milkną one jednak pod koniec, pozostaje zaś sam zamierający głos „proroka" i niezmienna melodia syntezatora.

Nie jest to jednak ostatni poziom zabawy Sousy z techniką remiksu. W tym samym czasie autor do kilku utworów stworzył także klipy – jeden z nich do omawianego mash-upu – wykorzystujące inną technikę kompilacji: *found footage*. Interesujący nas film zawiera elementy narracyjne – zaczyna się od ujęcia widzianej z góry bomby spadającej z samolotu, później następuje seria obrazów z grzybami atomowymi. Część ta przypada na pierwszą zwrotkę. W trakcie kolejnych pokazany został w skrótach sam proces bombardowania: od startu samolotu, przez wypuszczenie bomby, eksplozję aż po ujęcie pustynnego krajobrazu kończące klip. Dzięki użyciu obrazów z przeszłości, nieco wyblakłych, prawdopodobnie z lat czterdziestych lub pięćdziesiątych XX wieku, Sousa przesuwa interpretację ponownie w stronę myślenia historycznego, wprowadzając bezpośrednio kontekst II wojny światowej, jednak z innej perspektywy niż czyni to Miłosz. Klip odnosi się do zagrożenia zagładą atomową – stąd zestawienie syntetycznych dźwięków z obrazami samolotów i bomb. To uwielbienie techniki zostaje jednak skontekstualizowane – o ile w samej piosence dominowała warstwa muzyczna kojarząca się z latami osiemdziesiątymi, o tyle filmik Sousy odnosi się wprost do doświadczenia z przeszłości – uświadamia obecność bomby atomowej jako zagrożenia nie tylko w historii świata, ale i w jego współczesności.

Na zakończenie chciałbym przytoczyć wypowiedź jednego z didżejów, którą można znaleźć w książce Arama Sinnreicha *Mashed Up: Music, Technology, and the Rise of Configurable Culture*: „Wydaje mi się, że bootleg, remiks i kultura mash-upu to właściwie nowy punk rock. Dlatego, że 20 lat temu punk był reakcją przeciw nadętemu, tzw. rockowi korporacyjnemu. To była estetyka totalnego D.I.Y. Każdy mógł to robić. Każdy mógł wziąć gitarę, nauczyć się trzech akordów i grać punka" (Sinnreich 2010, 9). Projekt Sousy pełni podobną rolą – wpisuje się w dyskusję dotyczącą podstaw kultury współczesnej: rozgraniczenia

artysty i widowni, artysty i producenta, profesjonalisty i amatora, dotyka kwestii autorstwa i praw autorskich, wreszcie wyznaczników estetycznej oceny dzieła, masowości i elitarności. Pytanie, jakie zadaje autor – który jako nieprofesjonalista zajmuje się produkcją mash-upów, używa jako składników materiałów audiowizualnych bez zgody producenta i wytwórcy, ale udostępnia nieodpłatnie w sieci – brzmi: czy powstanie instytucji „sypialnianego producenta-amatora" jest symptomem zmiany na poziomie społecznym, czy doprowadzi do powstania „sypialnianego obywatela" – aktywnego, entuzjastycznego producenta miksów i mash-upów, które dotyczyłyby podstaw społeczeństwa (praw, instytucji)?

Można oczywiście powiedzieć, że techniki Sousy nie są tak złożone jak w mash-upie, ale również inny cel mu przyświeca. O ile mistrzostwo techniczne – koncept połączenia wielu piosenek w jedno przyświeca didżejom, w mniejszym stopniu chodzi o treść, Sousa nie zaciera tych granic zbyt mocno, „miksując" raczej znaczenia. Chodzi nie tylko o sam proces miksowania, choć jak starałem się pokazać konstrukcja Sousy, przynajmniej jeśli chodzi o warstwę audialną, jest misterna. Równie ważny staje się wybór wierszy i utworów – ich analiza i interpretacja, których przebieg można hipotetycznie odtworzyć. Stąd różnorodność procedur stosowanych w zależności od wiersza – w projekcie Sousy mamy nie tylko do czynienia z grą pomiędzy starym utworem a nową piosenką, lecz również wśród mash-upów można znaleźć przykłady utworów napisanych w podobnym czasie. Jednym z nich jest wiersz *Kandydat* Plath i piosenka *Perhaps, Perhaps, Perhaps* Day – w tym przypadku wydobyta została ironia: wypowiedź kobiety mówiącej do swojego kandydata na męża, umniejszającej się, poniżającej – choć czyniącej to twardo i z wdziękiem, co ma wymiar humorystyczny i gorzki zarazem – zderzona została z erotycznym i uległym głosem Day, ikony kobiecości lat pięćdziesiątych.

Przez analizę jednego mash-upu chciałem pokazać próbkę strategii artystycznej Lena Sousy, choć tak naprawdę każdy ze stworzonych przez niego utworów należałoby przebadać osobno, by pokazać wszystkie możliwości „miksowania znaczeń" uzyskane przez niego dzięki wykorzystaniu w oryginalny sposób techniki remiksu, mash-upu i *found-footage*.

Zastanawiając się nad tym, jak zdefiniować muzykę popularną, zadałem sobie inne pytanie – jak nazywałyby się mash-upy poezji i muzyki klasycznej? Odpowiedzi nie jestem pewien, należałoby się tu odwołać chyba do starej, romantycznej tradycji pieśni.

BIBLIOGRAFIA

Lynskey D., Simpson D. (2006). *Born Slippy was a greyhound we bet on*, „The Guardian" (24 February), http://www.guardian.co.uk/music/2006/feb/24/popandrock2 (22.04.2011).
Lyons R. (2004). *Recreating New Order's »Blue Monday« Live*, „Sound On Sound" (April), http://www.soundonsound.com/sos/apr04/articles/rogerlyons.htm (22.04.2011).
Miłosz Cz. (1944). *A Song on the End of the World*, przeł. A. Miłosz, http://www.poetryfoundation.org/poem/179559 (22.04.2011).
Miłosz Cz. (2001). *Wiersze*, t. I, Kraków.
Sinnreich A. (2010). *Mashed Up: Music, Technology, and the Rise of Configurable Culture*, Boston.
Strinati D. (1995). *Wprowadzenie do kultury popularnej*, przeł. W. Burszta, Poznań.

LISTA MASH-UPÓW LENA SOUSY

Frank O'Hara Meets The Beatles – Poem (Get Back)
Jim Carroll Meets Hero And Leander – A Child Growing Up With The Sun (An Aspiration)
Allen Ginsberg Meets The Trouble Lights – America (The Highs And Lows)

Mark Strand Meets Nusrat Fateh Ali Khan – Man And Camel (Yeh Jo Halka Halka Suroor Hae)
Lisa Jarnot Meets Beck – Future Poem (Hot Wax)
William Carlos Williams Meets Pixies – This Is Just To Say (Hey)
Sylvia Plath Meets Doris Day – The Applicant (Perhaps, Perhaps, Perhaps)
Lenny Bruce Meets Jimi Hendrix – Airplane Glue (Voodoo Child)
Allen Ginsberg Meets The Beatles – A Supermarket In California (Ob-La-Di, Ob-La-Da)
Frank O'Hara Meets Nirvana – Poem (Love Buzz)
Sylvia Plath Meets The Doors – Lady Lazarus (L'America)
Czesław Miłosz Meets New Order – A Song On The End Of The World (Blue Monday)
Randall Jarrell Meets Moby – The Death Of The Ball Turret Gunner (God Moving OverThe Face Of The Waters)
Robert Lowell Meets Philip Glass – For The Union Dead (Metamorphosis)
Bill Knott Meets The Beatles – Corpse And Beans, Or What Is Poetry (Two Of Us)

MATEUSZ FELCZAK

Twórca, odbiorca, tworzywo. Edytor w liternecie

W 2006 roku magazyn „Time" tytuł „człowieka roku" przyznał zbiorowej kategorii „ty/my", pod którą można było podstawić każdego człowieka w sposób aktywny korzystającego z internetu. W tym samym czasie ewolucja nowych mediów od epoki *Read Only*, czyli biernego korzystania z nadanych zasobów, do epoki *Read/Write*, czyli kreatywnego ich współtworzenia i wykorzystywania, była przez wielu analityków internetu wskazywana jako punkt zwrotny dla przyszłych losów społeczeństwa informacyjnego. Od tego czasu nie milknie debata na temat potencjalnych i realnych zagrożeń bądź korzyści płynących z wciąż rosnącej samoświadomości użytkowników globalnej sieci. Na jednym jej biegunie znajdują się nieprzejednani krytycy nazbyt ich zdaniem egalitarnego i permisywistycznego środowiska nieprofesjonalnych „twórców" kultury; do nich należy było akolita Doliny Krzemowej, Andrew Keen, z inteligentnym pamfletem *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Z drugiej strony nie brakuje entuzjastów Web 2.0, którzy w zdecydowany sposób wysuwają postulaty zmian w prawie autorskim, mających ułatwić swobodny rozwój artystów wykorzystujących sampling, remiks oraz mash-up. Nieoficjalnym patronem tego środowiska jest Lawrence Lessing, autor książkowego manifestu *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej*

gospodarce. Dyskusja wokół treści powstających i dystrybuowanych w internecie – nawet jeżeli dotyczy liternetu – podejmuje najczęściej problematykę treści, nie zaś formy. Jest to oczywiście zrozumiałe ze względu na uwarunkowania historyczno-kulturowe; „opakowanie", a więc forma podawcza literatury już od początków XIX w. podlegała coraz bardziej prawom rynku wymagającego ciągłej podaży seryjnie wytwarzanych produktów. Wobec zmieniającego się popytu na rynku książki nastąpił zwrot od wyrafinowanych i artystycznie przemyślanych projektów typograficznych do taniego składu fototypicznego, później zaś komputerowego. Jakkolwiek ewolucja czytelnictwa w skali światowej doprowadziła do popularyzacji literatury jako takiej, to jej niejako ubocznym efektem stało się postrzeganie edytorstwa jako rzemiosła czysto użytkowego, służącego jedynie sprawnemu odczytywaniu komunikatów złożonych z liter alfabetu. Próbą przywrócenia proporcji między formą a treścią literatury jest projekt liberatury, kładący nacisk na materialny wymiar dzieła literackiego. Rzadko jednak mówi się o liberaturze w kontekście internetu, który z racji swojej specyfiki wymusza powstanie nowej podklasy liberatury, czyli – jak chce Mariusz Pisarski – e-literatury, polegającej „na tworzeniu takiej liberatury, dla której wirtualna przestrzeń, w jakiej została ukształtowana, staje się elementem konstytutywnym" (Przybyszewska 2007). Paradoksalnie, taka definicja internetowej „literatury totalnej" doskonale sprawdza się w próbie uchwycenia specyfiki edytorstwa w sieci. Za e-dytorstwo bowiem można uznać ogół zabiegów edycyjnych dotyczących układu, specyfiki i właściwości tekstów, dla których właśnie wirtualna przestrzeń jest elementem konstytutywnym. Tak sformułowana definicja nie oznacza bynajmniej, że w e-dytorstwie kompletnie nie obowiązują normy i ustalenia edytorstwa klasycznego; wręcz przeciwnie, pewne reguły edycji wypowiedzi pisemnych pozostają uniwersalnie ważne – nie ze względu na konserwatywne przyzwyczajenia czytelników-internautów, lecz niemożliwe do wyrugowania, biologicznie uwarunkowania ludzkiego zmysłu wzroku. Warto o tym

pamiętać, mając na uwadze typowo artystyczne wykorzystania sztuki e-dytorskiej, w których komunikat wizualny jest równie ważny jak komunikat wypływający ze znaczenia samego ciągu liter. Najciekawsze (jak dotąd) prace w tym zakresie proponowały intertekstualną grę z przyzwyczajeniami i optyką czytelników, nie powstały zatem w próżni. Polska społeczność liternecka od dawna z powodzeniem wykorzystuje w swoich pracach remiks audiowizualny połączony z kreatywnym użyciem różnych narzędzi e-dytorskich, czego dowodem są chociażby prace laureatów Internetowego Turnieju Jednego Wiersza.

Ciekawym zjawiskiem z punktu widzenia edytorstwa książkowego jest rosnące zainteresowanie wydawnictw blogosferą. Praktyka wydawania zbioru wpisów w formie papierowej publikacji nie ogranicza się przy tym do blogów stricte literackich, ale obejmuje także bardziej klasyczne dla tej kategorii formy zbliżone gatunkowo do dziennika lub pamiętnika. Pierwszy typ blogów wypełnił lukę powstałą po zaniknięciu popularnego w czasach dominacji prasy papierowej zwyczaju prezentowania czytelnikom powieści w odcinkach. Jako forma pochodna zjawiska dość mocno zakorzenionego w polskiej kulturze literackiej (by podać tu najbardziej oczywisty casus drukowanych w odcinkach powieści Henryka Sienkiewicza) blog literacki chętnie wykorzystywany jest również przez autorów o poglądach zdecydowanie konserwatywnych. Dobrym, bo wyrazistym przykładem może tu być powieść Tomasza Terlikowskiego pt. *Operacja „Chusta"*, przed publikacją w formie papierowej książki prezentowana w odcinkach na łamach frondowego bloga publicysty (źródło: http://www.fronda.pl/tomasz_terlikowski/blog/operacja_chusta_1, 20.03.2011). Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na fakt istotnej przemiany w relacji czytelnik-autor, która dokonała się przy udziale rosnącej popularności blogosfery. Dobre rzemiosło edytorskie w swojej najbardziej podstawowej, „użytkowej" postaci miało być niewidoczne dla zwykłego czytelnika; mówiąc wprost, jeżeli odbiorca może bez trudu zobaczyć

warsztat edytora w danym dziele, to ma do czynienia albo z wyrafinowanym edytorstwem artystycznym, albo po prostu ze źle wyedytowaną publikacją. W przypadku blogów literackich zamilknięcie owego „niewidzialnego" edytora jest dla czytelników szansą poznania twórczości ich ulubionego autora niejako *in crudo*, przed fachową korektą i adiustacją. Braki tudzież niedociągnięcia edytorskie w teoretycznie pozbawionym cenzury internecie są przez społeczność błyskawicznie wychwytywane i piętnowane. Nawet fakt sympatyzowania z poglądami danego autora nie oznacza krytycznego immunitetu, czego dowodzi reakcja na wpisy Terlikowskiego zanotowana na jednym z konserwatywnych forów: „Ale do korekty mógłby się pan doktor bardziej przyłożyć". Na marginesie warto odnotować, że naszkicowana wyżej sytuacja nadawcza z rzadka jest udziałem blogów znanych polityków; z dość dużym prawdopodobieństwem można przypuścić, że przed zamieszczeniem ich teksty poddawane są co najmniej wstępnej weryfikacji.

Drugą grupę omawianych tu typów blogów stanowią wszelkiego rodzaju e-diariusze oraz blogowa publicystyka. Wśród nich oczywistym kandydatem do wydania w edycji papierowej jest krytyczno-analityczna twórczość osób publicznych, nierzadko fachowców w danej dziedzinie: ekonomistów, politologów czy dziennikarzy. Kwestia edytorskich zależności między treścią ich pracy a wyborem odpowiedniej formy podawczej tekstu jest jednak w tym przypadku zagadnieniem niejako wtórnym, jako że w tego typu komunikacie najbardziej liczy się zawartość merytoryczna, wartość zaś artystyczna sprowadza się często do niekoniecznego dodatku. W kompetytywnym środowisku internetu, nastawionym na nowe formy przekazywania treści, dochodzi niekiedy do sytuacji wyróżnienia szczególnie popularnego bądź wartościowego bloga publikacją książkową. W Polsce taką inicjatywę podjął portal blox.pl, finansując wydanie książkowe bloga mattkapolka pt. *Matki Polki lęki, jęki i Potwory*. Być może warto zwrócić tu uwagę na wciąż obowiązującą hierarchię wartości

publikacji: przeciętny e-book, pomimo konkurencyjnej ceny i nieporównywalnie lepszej dostępności, wciąż postrzegany jest przez autorów jako mniej ważny od klasycznego wydania papierowego.

Biorąc pod uwagę przedstawione wyżej przykłady, można na ich podstawie wyodrębnić poszczególne mechanizmy wzajemnego oddziaływania na siebie treści i formy literatury w internecie. Podstawowymi i najbardziej widocznymi atrybutami tekstu zamieszczonego w środowisku www są jego skład, stopień pisma i krój czcionek. Szczegółowe kwestie techniczne dotyczące optymalizacji typografii pod kątem lektury na ekranie komputera (jak np. domyślne użycie krojów bezszeryfowych czy kerningu optycznego) są jednak marginalne z punktu widzenia świadomego i dobrowolnego aktu wyboru formy tekstu; dyskutować można jedynie nad konkretnymi zastosowaniami standardów typograficznych.

Publikacje „surowych", nieopracowanych przez zewnętrznych profesjonalistów fragmentów tekstu są nieocenionym źródłem wiedzy o jego kluczowych cechach. Blogi stanowią niepowtarzalną szansę dla badaczy jednej z gałęzi edytorstwa naukowego, jakim jest krytyka genetyczna. Jej metodą analizy jest podział każdego komunikatu językowego na dwie części: *avant-texte* (czyli wszelkie nieostateczne wersje tekstu) i *apre-text* (czyli finalną, nadaną mu przez autora postać). Punktem wyjścia *genetic criticism* jest założenie, że:

> najbardziej prawomocna podstawa dla studiów nad kreatywnością artystyczną pochodzi nie z biograficznych czy anegdotycznych źródeł, lecz z oryginalnych, sporządzanych ręcznie szkiców i wstępnych wprawek, jak również z poprawianych manuskryptów i maszynopisów, świadectw korekt autorskich i podobnych pierwszych świadków powstającego tekstu (Kindermann 2009, 1).

Autorzy, którzy sami publikują w internecie pierwsze wersje swoich utworów, dostarczają badaczom cennych materiałów do studiów

również nad metodami kształtowania podstawowej formy tekstu, do której należą wszelkie odautorskie podziały wewnątrztekstowe (w tym również „urwania" tekstu w danym miejscu) oraz sama grafia tekstu. Znaczenie układu znaków na stronie od dawna uważane jest za istotną składową w interpretacji poezji; publikacje literneckie mogą przyczynić się do poszerzenia świadomości krytycznej czytelników poprzez wykorzystanie tej istotnej właściwości dzieła literackiego również w prozie. Na e-dytorze spoczywa więc duża odpowiedzialność: musi on dbać o finalną postać literneckiego tekstu i pamiętać o różnych jego wersjach, które dla potencjalnych odbiorców twórczości mogą być równie ważne, co autoryzowany przez twórcę ostateczny kształt dzieła.

Rewolucyjny wymiar Web 2.0 dla e-literatury w dużej mierze opiera się na udostępnieniu narzędzi edycji tekstu na równych zasadach wszystkim użytkownikom sieci. W obrębie tradycyjnego przekazu drukowanego artystyczne wykorzystanie narzędzi edycyjnych było – i pomimo rozwoju technologicznego wciąż jest – zabiegiem raczej rzadkim i kosztownym. Typografia artystyczna, niestandardowe wymiary arkuszy wydawniczych, liberackie eksperymenty z łączeniem składek i nadawaniem indywidualnego charakteru każdej stronnicy w druku wciąż pochłaniają mnóstwo czasu i pieniędzy. Co gorsza, niezwykle trudno osiągnąć wysoką jakość projektu bez angażowania licznych podmiotów gospodarczych, takich jak chociażby drukarnie czy papiernie. Od czasów rewolucyjnego wprowadzenia na rynek na początku lat 90. formatów czcionek Type 1, True Type (Wheeler&Wheeler 1996, 37) oraz w 1999 r., wraz z pierwszą wersją InDesigna – Open Type, artyści czcionek mieli do dyspozycji coraz bardziej wszechstronne narzędzia. Co istotne, służyły one nie tylko edycji samych fontów, lecz także – w przypadku formatu Open Type – daleko idącej indywidualizacji projektów poprzez kreatywne wykorzystanie nowych funkcji zecerskich, znaków alternatywnych oraz możliwości osadzenia krojów na stronach www.

Wobec powyższych faktów pojawia się pytanie: czy książka, literatura jako obiekt dzieło sztuki, może w środowisku internetowym stanowić przejaw autonomicznej ekspresji artystycznej? Na pewno tak, lecz zrozumienie jej specyficznego statusu w dobie cyfryzacji wymaga starannego przemyślenia nowej treści i formy utworów literneckich.

Rozpowszechnienie opensourcowego oprogramowania do samodzielnej edycji czcionek daje niespotykane dotąd możliwości projektowania i doskonalenia typograficznego wymiaru publikacji, lecz jednocześnie wymaga od artysty dużej wiedzy teoretycznej, której (jak dotychczas) nie potrafiły zastąpić komputerowe algorytmy programów projektowych. Nie oznacza to jednak, że amatorskie próby artystycznego wykorzystania typografii komputerowej zanikły wraz z pojawieniem się kosztownych i profesjonalnych narzędzi projektowych, takich jak FontLab. Wręcz przeciwnie, ujednolicenie kodowania znaków dla różnych platform komputerowych, wraz z wprowadzeniem standardu Unicode w czcionkach typu Open Type, zachęciło niezależnych twórców do coraz śmielszych eksperymentów, których efekty mógł podziwiać (i modyfikować) każdy użytkownik sieci z zacięciem edytorskim. Wymownym przykładem tego zjawiska może być projekt Alphabet Synthesis Machine (www.alphabetsynthesis.com), programu do generowania i modyfikacji czcionek nowego alfabetu. Działa on na zasadzie odtworzenia potencjalnego algorytmu połączeń neuronalnych, które użytkujący ASM artysta uruchomił w swoim ciele podczas tworzenia pierwszego glifu. Po ukończeniu projektu inicjalnego znaku, program tworzy na jego podstawie szablon następnych „liter" nowo powstającego systemu graficznego, co w zamierzeniu twórców Alphabet Synthesis Machine ma odzwierciedlać potencjalną ścieżkę rozwoju wyobraźni graficznej użytkownika. Dodatkowe modyfikacje – już bez udziału formującego algorytmu – są wraz z wszystkimi glifami kodowane przy udziale linii Beziera do standardu True Type, który umożliwia ich późniejsze wykorzystanie i rozpowszechnianie

zgodnie z wolą twórcy. Jako motywację stworzenia projektu jego autorzy podają dość ciekawą koncepcję wkraczania do rzeczywistości materialnej tekstu jako niepełnego sensu, który finalną realizację znajduje dopiero w partykularnych odczytaniach. W swoich rozważaniach twórcy Alphabet Synthesis Machine posuwają się nawet do stwierdzenia, że stworzone przez nich narzędzie pozwala ludziom na kreację i „eksplorację personalnego pół-sensownego alfabetu: koherentnych zestawów abstrakcyjnych glifów, które (...) mogą przybrać postać systemu znaków cywilizacji, o których nic jeszcze nie wiemy" (Ibidem). Ten oryginalny program-manifest jest w istocie próbą połączenia różnorodnych i z pozoru nieprzystających do siebie języków: komputerowego języka programowania, klasycznego alfabetu literowego i aktywnego semiotycznie systemu generowanych losowo wizualizacji. Podobną próbą wykorzystania tych elementów na obszarze e-literatury jest praca Jonasa Gruski pt. *Basen*, za którą autor w listopadzie 2010 r. został wyróżniony we wspominanym już Internetowym Turnieju Jednego Wiersza. Istotnym składnikiem tak ASM, jak i dzieła młodego słowackiego artysty, jest wykorzystanie przestrzeni ekranu komputera jako interaktywnej kartki papieru. Idea przetwarzania tekstu w czasie rzeczywistym przy aktywnym udziale czytelnika prowokuje do stawiania pytań na temat granicy między pojęciami takimi jak „autor" i „odbiorca", ustanawiając jednocześnie drugiego z nich rzeczywistym twórcą finalnej postaci dzieła, innymi słowy, czyniąc go e-dytorem.

Rozwój internetu oprócz stymulacji nowych metod ekspresji artystycznej umożliwił także rozwój społeczności krytyków i autorów e-literatury. Do popularnych portali związanych z literaturą w sieci należą między innymi: nieszuflada, literackie.pl i liternet; nieco osobnym przypadkiem jest PoeWiki, będąca połączeniem idei forum dyskusyjnego oraz źródła informacji. Choć można narzekać na niewielką dywersyfikację podejmowanej przez nie tematyki, to jednak świadczą one o żywotności polskiego środowiska liternetckiego, stanowiąc tym samym dobry materiał egzemplifikacyjny do badań nad cyfrową formą komunikatu literackiego.

Odżegnująca się od statusu encyklopedii PoeWiki działa na zasadzie specyficznego, poetologicznego crowdsourcingu; dywagacje na poruszane przez czytelników kwestie rozrastają się w sieć dość subiektywnych refleksji i spostrzeżeń. W kontekście e-dytorstwa najbardziej zajmująca jest forma owych rozważań, PoeWiki bowiem to jedno z nielicznych miejsc na mapie polskiego liternetu, w którym tak wyraźnie widać świadomą autoteliczność wypowiedzi o literaturze. Takie podejście trafnie ilustruje przykład hasła „akcent":

> Różnego rodzaju akcentów materia językowa dostarcza nam co niemiara. Gdyby kogoś interesowała lista, to znajdzie ją zapewne w spisie rzeczy naszego leksykonu. Tutaj natomiast pozwolimy sobie ustanowić rozstajne drogi: kto pójdzie w lewo, dowie się o akcencie wyrazowym, kto pójdzie w prawo – o akcencie zdaniowym (źródło: http://poewiki.org/index.php?title=Akcent, 10.03.2011).

Nietypowe podejście do konstrukcji treści hasła znajduje swoje odzwierciedlenie w jego formie podawczej: na ekranie komputera czytelnika PoeWiki pojawia się jedynie krótki tekst złożony małym stopniem pisma z trzema aktywnymi linkami. Treść komunikatu antycypuje więc jego formę. Zwrot „tutaj natomiast pozwolimy sobie ustanowić rozstaje drogi" jednoznacznie wskazuje na materialną manifestację alternatywy – czytelnik w tym samym czasie „kliknąć" może tylko na jeden odnośnik, przynajmniej na krótki czas dokonując wiążącego go wyboru. Różnica między tak skonstruowanym artykułem hasłowym a klasycznym rozwiązaniem znanym np. z Wikipedii jest zasadnicza i dotyczy właśnie symultanicznego współoddziaływania na odbiorcę treści i formy tekstu. Specyficzny komentarz o treści hasła skierowany do czytelnika uświadamia mu – choć tylko w wymiarze symbolicznym – jego władzę nad informacją zawartą w komunikacie tekstowym.

Liternet.pl, jeden z największych i najszybciej rozwijających się serwisów o literaturze w polskim internecie wyraźnie rozgranicza swoich użytkowników na autorów i czytelników. Do każdej z tych grup przyporządkowany jest inny rodzaj konta. Cytując dział FAQ liternetu:

> Autor może umieścić książki, teksty (poezja, proza, scenariusz, dramat, przekład), grupy, wpisy w grupach i wydarzenia. Natomiast czytelnik wyłącznie grupy, wpisy w grupach i wydarzenia. Patrząc na ten rozdział nietechnicznie, to konto autora, jak sama nazwa wskazuje, jest dla osób, które uważają się za twórców, a konto czytelnika dla tych, którzy analizują i czytają twórczość innych (źródło: http://liternet.pl/strona/faq, 10.03.2011).

W przypadku chęci zamieszczania w serwisie zarówno własnych tekstów, jak i artykułów o charakterze krytycznoliterackim doradzane jest stworzenie profilu autora, ponieważ umożliwia on aktywne wykorzystanie niemal wszystkich funkcji portalu. Zróżnicowanie uprawnień autorów i „zwykłych" czytelników wynika ze zrozumiałej z punktu widzenia administratorów chęci (również graficznego) wyodrębnienia poszczególnych działów serwisu. Z drugiej strony, z uwagi na podobne wymogi formalne przy procesie rejestracji, wielu czytelników zakłada konta autorów „na wszelki wypadek", jako że szybka zmiana statusu autor/czytelnik nie jest jeszcze możliwa.

E-dytorstwo ze względu na swój dwubiegunowy – artystyczny i użytkowy – charakter, często wykorzystuje strategie folksonomii (czyli klasyfikowania danych za pomocą systemu dodawanych przez użytkowników tagów) i crowdsourcingu w celu osiągnięcia jak najkorzystniejszej dla potencjalnego czytelnika formy przekazu literackiego. Istotą pierwszego z wymienionych sposobów jest zmiana zasad klasyfikacji z kryteriocentrycznego na zasobocentryczny (Peters 2009, 3), co dla środowiska liternetu w praktyce oznacza koncentrację na samej treści i formie indywidualnego tekstu, z pominięciem arbitralnych rozstrzygnięć genologicznych. Innymi słowy, użytkownik oznaczając „ścieżkę dostępu" do danego utworu, kieruje się nie tyle ogólną wiedzą poetologiczną, lecz raczej swoimi prywatnymi refleksjami. Jeżeli jego przypuszczenia znajdują potwierdzenie w tekście, to zaproponowana przez niego kategoria zaczyna funkcjonować w sieciowym obiegu informacji. Charakterystyczny dla liternetu.pl sposób oceniania utworów („nie wymaga korekty" / „wymaga drobnej korekty" / „wersja warsztatowa" / „należy napisać od nowa" / „tekst chybiony") jest właśnie przykładem takiej zindywidualizowanej, opracowanej dla potrzeb danej grupy dyskusyjnej kategoryzacji, która pozwala lepiej oceniać-oznaczać teksty literackie niż miałoby to miejsce w przypadku zastosowania opartych na opozycjach kategorii dobre/złe. Społecznościowy wymiar portalu dodatkowo podkreślany jest przez wprowadzenie facebookowej wtyczki „lubię to", która w pewnym sensie przyczynia się do popularyzacji twórczości osób publikujących na liternet.pl swoje teksty.

Drugim, sprawnie funkcjonującym już na polu ekonomii, elementem wyznaczającym kierunek rozwoju e-dytorstwa jest crowdsourcing. Praktyka przekazywania zadań pracowników najemnych w ręce internetowej społeczności jest dla e-literatury okazją do szybkiej weryfikacji, a następnie wdrażania nowych pomysłów i rozwiązań zarówno na płaszczyźnie technicznej (np. udostępnienie na forum literackim wtyczek multimedialnych, rozwój opensourcowego oprogramowania typograficznego), jak i artystycznej (np. czytelnicy sami porządkujący zgromadzony w sieci literacki materiał źródłowy). Materialny wymiar e-literatury, czyli dzieło literackie jako artefakt, jest w tym ujęciu produktem przynależącym do zbioru dóbr wspólnych. Niekomercyjne wykorzystanie crowdsourcingu do ustalenia najbardziej pożądanej przez daną grupę postaci tekstu wzbudza jednak wiele kontrowersji. W przywoływanej już we wstępie książce *Kult amatora* można znaleźć zdecydowaną krytykę manifestacji jednej z radykalnych ścieżek

rozwoju crowdsourcingu w obszarze liternetu, czyli projektu „płynnej książki". W zamyśle jego pomysłodawcy, Kevina Kelly'ego, ma ona spełniać rolę uniwersalnej biblioteki, w której „wszystkie książki są ze sobą powiązane, łączą się w grupy, są cytowane, indeksowane, analizowane, objaśniane, zostają przemieszane, ponownie złożone i splecione z naszą kulturą o wiele mocniej niż kiedykolwiek wcześniej" (Keen 2007, 70). Autor *Kultu* ripostuje, że realizacja zamierzenia publicysty „New York Timesa" doprowadziłaby do „śmierci kultury" oraz sytuacji, w której uznane dzieła „prawdziwych" pisarzy byłyby z premedytacją niszczone i zastępowane przez nieudolne remiksy grafomanów-amatorów.

Być może przyczyną nieporozumień wokół kwestii „płynnej książki" i pokrewnych problemów statusu literackiego remiksu czy samplingu jest brak świadomego e-dytorstwa, które za pomocą odpowiednich narzędzi byłoby w stanie odpowiednio wykorzystać potencjał tkwiący w nowych metodach e-literackiej ekspresji artystycznej.

Wykorzystywane w e-literaturze techniki łączenia liter z obrazem i dźwiękiem ewokują nowe formy analizy i opisu samego dzieła, rzadko jednak pojawia się refleksja nad (szeroko rozumianym) edytorskim wymiarem liternetu. Zacieranie standardowego podziału na twórcę i odbiorcę powoduje rozszerzenie granic artystycznej organizacji tekstu literackiego przy jednoczesnym wymuszeniu indywidualnej selekcji narzędzi e-dytorskich na niemal wszystkich poziomach obcowania z dziełem literackim. Powstająca w internecie literatura staje się „totalną" nie tylko w liberackim sensie współistnienia różnorodnych elementów znaczących, ale także poprzez włączenie do jej obszaru narzędzi takich jak folksonomia, crowdsourcing czy *genetic criticism*. Biorąc pod uwagę powyższe fakty, edytor wobec liternetu musi nieustannie łączyć funkcje moderatora, klasycznego edytora oraz świadomego współtwórcy dynamicznie zmieniającej się przestrzeni literatury w internecie.

BIBLIOGRAFIA

Keen A. (2007). *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa.

Kinderman W. (2009). *Introduction: Genetic Criticism and the Creative Process* [w:] W. Kindermann, J.E. Jones (red.), *Genetic Criticism and the Creative Process. Essays from Music, Literature, and Theater*, New York.

Peters I. (2009). *Folksonomies: indexing and retrieval in Web 2.0*, Walter de Gruyter, Berlin.

Przybyszewska A. (2007). *E-Liberatura*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich", tom 50, zeszyt 1-2 (99-100), Łódź.

Wheeler S.G., Wheeler G.S. (1996). *Typografia komputerowa*, Warszawa.

MICHAŁ SOWIŃSKI

Pozytywność obrazów

> Pozbyliśmy się już świata prawdziwego: jakiż świat pozostał? może pozorny?… Ależ nie! Wraz ze światem prawdziwym pozbyliśmy się także świata pozornego! (Nietzsche 2004, 26)

Wstęp – świato-obraz

Żyjemy w świecie obrazów. Nasza rzeczywistość została przesiąknięta przez miliony fotografii, które na zawsze zmieniły nasz sposób myślenia o świecie. Jest to fakt doskonale znany i wielokrotnie już skomentowany. W jednej z najważniejszych książek podejmujących refleksje nad fotografią, wydanej w 1977 roku, Susan Sontag stwierdza:

> […] społeczeństwo jest „nowoczesne", kiedy jednym z dominujących typów działalności staje się w nim produkcja i konsumpcja obrazów, kiedy obrazy, które obdarzone są niezwykłą mocą wpływania na nasze wymagania wobec rzeczywistości i same są pożądanymi namiastkami doświadczeń bezpośrednich, stają się niezbędne dla zdrowej gospodarki, stabilizacji politycznej i poszukiwania szczęścia przez każdego z nas (Sontag 2009, 162).

Jednakże pomimo konstatacji tego typu, problem, jaki przyniosła wraz ze swoim powstaniem fotografia, pozostał wciąż aktualny. Chodzi tu o kluczowe dla mojej pracy i dla mojego odczytania prac Zbigniewa Libery pytanie o status ontologiczny fotografii, jej miejsce i rolę we współczesnej kulturze, a także ładunek krytyczny (a przede wszystkim autokrytyczny), jaki ze sobą niesie. Mówiąc inaczej: świat obrazów (szczególnie obrazy Libery) stawiają pytanie o początek – o to, co było pierwsze. Libera poprzez swój projekt zdaje się podważać zdroworozsądkowe przekonanie o pierwszeństwie chronologicznym rzeczywistości nad jej reprezentacją. Wydaje się, że model ontologii zapoczątkowany przez dyskursy fenomenologiczne, w którym rzecz od jej reprezentacji rozdziela wyraźna granica, przestaje obowiązywać, a przynajmniej zostaje istotnie sproblematyzowany.

W 2002 roku Zbigniew Libera rozpoczął prace nad projektem *Pozytywy*. Wykorzystał on w nim osiem zdjęć, które odegrały niezwykle istotną rolę w historii XX wieku, zakorzeniły się na stałe w zbiorowej pamięci ludzkości. Stały się przez to powszechnie rozpoznawalne, a wręcz zaczęły pełnić rolę emblematów – symboli automatycznie kojarzonych z określonym wydarzeniem. Libera postanowił „odtworzyć" te fotografie, na nowo aranżując kompozycję ich kadru. Oczywiście nie jest to powtórzenie wierne ani dokładne – chodziło mu jedynie o ukazanie schematycznego ustawienia kluczowych na zdjęciach elementów (osób, rzeczy i tła) tak, że mając jedynie przed oczami wersję Libery, nie jesteśmy w stanie wskazać żadnej zasadniczej różnicy – poza jedną – wszystkie postaci na fotografiach są uśmiechnięte i zadowolone, w przeciwieństwie do swoich pierwowzorów.

Autor w ten sposób wymusza na odbiorcy swoich prac konieczność porównania. Zdjęcia Libery w ostentacyjny sposób manifestują swoją fałszywość i sztuczność, dodatkowo podkreślają swoją niesamodzielność i zależność od oryginałów. Dzięki temu niosą ze sobą potężny ładunek krytyczny.

W swojej pracy chciałbym skupić się na jedynie dwóch zdjęciach z całego projektu *Pozytywy*. Oba są bezpośrednio związane ze specyficznym gatunkiem fotograficznym, jakim jest reportaż wojenny. Pierwsze zdjęcie odnosi się do fotografii więźniów z Auschwitz, które zostało zrobione zaraz po wyzwoleniu obozu w 1945 roku, drugie natomiast jest rekonstrukcją zdjęcia z wojny wietnamskiej i przedstawia mieszkańców jednej z wiosek, uciekających przed zrzutem napalmu. Obie fotografie załączone są na końcu pracy.

Krytyka

Zbigniew Libera jest powszechnie uważany za przedstawiciela sztuki krytycznej, który we wszystkich swoich dziełach poddaje refleksji sztuczność i komercjalizację współczesnego świata (zob. Rottenberg 2005). Ewa Domańska w swojej interpretacji projektu *Pozytywy* kładzie szczególny nacisk na krytyczno-polityczny wymiar tego dzieła, twierdząc, iż Libera pokazuje nam, jak działa system ideologiczny (w rozumieniu Althussera), w którym manipulacja zbiorową wyobraźnią (widzialnością) jest niezwykle łatwa i właściwie permanentna (zob. Domańska). Jednakże moim zdaniem Libera sięga tu dużo głębiej. W swojej pracy nie ucieka do prostej krytyki współczesności, która miałaby ukazać mechanizmy manipulowania historią czy prawdą.

Domańska nazywa bunt Libery „legalnym", wewnątrzsystemowym, który ma zasadzać się na podważeniu prawdy obrazu przy pomocy innego obrazu. Wydaje mi się jednak, iż sposób rozumowania Domańskiej jest skażony podstawowym błędem, który polega na wprowadzeniu rozróżnienia na wnętrze i zewnętrze. Wynikałoby z tego, że istnieje możliwość buntu, sprzeciwu z zewnątrz. W świecie, w którym obraz, wyparłszy tekst, stał się podstawowym medium, projekt krytyki z zewnątrz, poza obrazem, zdaje się być skazany na porażkę. Tym samym Libera dokonuje podwójnego ruchu: z jednej strony pokazuje, jak działa obraz (i tu zgoda z Domańską), ale jednocześnie robi to przy pomocy samych fotografii, sugerując, iż inna forma komentarza nie jest możliwa. W ten sposób *Pozytywy* stają się performatywnym gestem, przy pomocy którego Libera dokonuje afirmacji obrazów w ogóle. Jego fotografie, które odsyłają nie do rzeczywistości, a do innych fotografii, ukazują, iż nie sposób pomyśleć świata poza obrazem. W ten sposób autor do pewnego stopnia unieważnia podział na rzeczywistość i reprezentację, na prawdę i fałsz, ustanawiając nową rzeczywistość, którą należy rozumieć jako swoistą symbiozę i wzajemne, nierozerwalne uwikłanie świata i obrazu.

Poprzez swoje zdjęcia Zbigniew Libera tematyzuje i jednocześnie problematyzuje samą reprezentację. W odczytaniu Domańskiej Libera dokonuje ponownej reprezentacji (re-reprezentacji) zdjęć, które zostały wykonane przez reporterów, a które to z kolei były reprezentacją istniejącej już uprzednio rzeczywistości. Jednakże w moim przekonaniu Libera porusza problem zgoła inny. Mianowicie stara się ukazać wzajemne uwikłanie *mimesis* i naszego doświadczania rzeczywistości. Jak pisze Ryszard Nycz w swoim tekście poświęconym temu zagadnieniu:

> Reprezentacja, najprościej rzecz ujmując, jest tym, poprzez co ujmujemy to, co jest poza wszelkimi reprezentacjami. Literacka reprezentacja jest w tym sensie zarówno reprezentacją reprezentacji: realistycznym przedstawieniem, hiperrealistyczną repliką pozaliterackich form kategoryzacji czy reprezentacją teorii reprezentacji (formą *metamimesis*), jak i odkrywaniem nowego porządku – reprezentacją możliwych form organizacji doświadczenia (Nycz 2000, 105).
>
> Gdy w końcu zachodziłby przypadek reprezentacji przedstawiania opartej na tematyzacji mediacyjnych struktur, można by zasadnie objąć go terminem k r y t y c z n e j r e p r e z e n t a c j i (Nycz 2000, 331).

Mówiąc innymi słowy, chodziłoby tu o ukazanie sprzężenia zwrotnego między intertekstualnością (czyli rezerwuarem języków i obrazów, z których czerpie autor), a reprezentowaniem rzeczywistości. Przedstawienie prawdziwe, niezapośredniczone, jest w tej sytuacji niemożliwe, gdyż już samo spojrzenie fotografa jest ustrukturyzowane i uwikłane w niekończący się łańcuch wzajemnych zależności. Owe zdjęcia wojenne, które stały się tworzywem dla *Pozytywów*, tracą swoją oryginalność i prawdziwość (w mocnym, ontologicznym sensie). Nie oznaczałoby to jednak całkowitego wyrugowania rzeczywistości, zamknięcia w pantekstualnym świecie autoreferencji i autoteliczności, co często bywa zarzucane tzw. postmodernistycznej koncepcji *mimesis* (zob. Nycz 2000, 180-184). Rzeczywistość, której nie da się usunąć, stanowi podstawę rozumienia zdjęcia przez Barthesa, jednakże zanim o tym, warto krótko prześledzić historię fotografii jako medium oddającego prawdę o świecie.

Prawda/odniesienie fotografii

Oba zdjęcia, które wybrałem do swojej analizy, są przetworzeniem tak zwanej fotografii wojennej. Wybór takiej tematyki nie jest bez znaczenia. Ów specyficzny gatunek posiada bardzo długą tradycję, sięgającą wojny krymskiej z połowy XIX wieku. Koncepcja tego typu fotografii-dokumentu opiera się na kilku ważnych przesłankach natury estetyczno-filozoficznej. Aby w pełni odczytać prace Libery, należy najpierw zrozumieć zasady, które umożliwiły zaistnienie zjawiska fotografii-dokumentu.

W wielu kręgach narodziny fotografii okrzyknięto tryumfem obiektywności, której udało się pozbyć elementu ludzkiego w tworzeniu reprezentacji świata. Nowy wynalazek bardzo szybko zyskał wszechstronne zastosowanie w nauce, jako że dawał niezapośredniczony wgląd w rzeczywistość. Jednakże aby było to możliwe, potrzebna była wiara: „dokument w mniejszym stopniu wymaga podobieństwa, czy nawet dokładności, a bardziej przekonania lub zaufania do roli, jaką ma spełnić” (Rouille 2007, 65). Fotografia niczym banknot, aby mieć wartość, potrzebuje wiary, która to trwała nieprzerwanie, aczkolwiek z pewnymi przesunięciami, aż do końca lat siedemdziesiątych XX wieku. W latach pięćdziesiątych nastąpił swoisty wysyp fotoreportaży z najróżniejszych stron świata, ukazujących miejsca i wydarzenia do tej pory nieznane. Mit niezapośredniczonego poznania, jakie niosą te zdjęcia, dodatkowo wspomagał mit reportera – człowieka obdarzonego misją, który naraża swoje życie, ale nie ingeruje w samą fotografię, pozostającą przezroczystym medium. Wojna w Wietnamie, z której pochodzi druga omawiana przeze mnie fotografia, wyznacza apogeum i jednocześnie zmierzch koncepcji fotografii-dokumentu (Rouille 2007, 158). Refleksja nad obrazem-dokumentem zmierza teraz raczej w stronę tworzenia niż odtwarzania rzeczywistości.

Najlepszym przejawem tego kryzysu jest zjawisko obrazu obrazu. Fotografowie, tacy jak Christian Boltanski, Eric Rondepierre czy Dominique Auerbacher, wychodzą z założenia, że dostęp do rzeczywistości jest już niemożliwy, więc jedyne, co pozostaje, to fotografowanie istniejących już obrazów, które też istnieją już jako kopie w nieskończonej spirali wzajemnych odniesień. I tak „przedmiotem” reprezentacji stają się albumy rodzinne, obraz telewizyjny czy katalogi domów handlowych (Rouille 2007, 166-7).

Libera w *Pozytywach* wyraźnie nawiązuje do tej klasycznej konwencji dokumentu, a także do owych krytycznych wariacji na jej temat, wykorzystując ją w bardzo specyficzny sposób. Nie chodzi mu o proste skrytykowanie czy bardziej wyszukane dekonstruowanie, gdyż to wszystko zostało już wielokrotnie zrobione. Libera odnosi się tu do pewnego, niemalże pierwotnie istniejącego w nas przekonania, że fotografia coś reprezentuje, że przedstawiony wycinek rzeczywistości istnieje lub przynajmniej istniał kiedyś naprawdę. Mówiąc językiem Barthesa fotografia pokazuje nam to-co-było. (zob. Barthes 1996) Dodatkowo istnieje w nas pragnienie, na poły uświadomiony

instynkt, który każe nam pomijać fotograficzność fotografii. Każdy przecież doskonale wie, czym jest fotografia i (chociaż w zarysie) zna mechanizm jej powstawania. Jednakże nie przeszkadza nam to w myśleniu o fotografii w kategoriach przylegania – zdjęcia ukochanych osób stawiamy na kominku lub nosimy w portfelu, a sama myśl o ich zniszczeniu napawa nas lękiem. Chcemy wierzyć w absolutny związek obrazu i rzeczy.

Precesja symulakrów

Koncepcja francuskiego socjologa Jeana Baudrillarda, choć w nie do końca oczywisty sposób, wpisuje się w ten nostalgiczny, być może nawet melancholijny, sposób myślenia o obrazie. Baudrillard jest jednak pesymistą. Mimo gigantycznego wysiłku, jaki wkładają ludzie, „aby ocalić za wszelką cenę zasadę prawdy i uciec przed problemem, jaki stawia symulacja" (Baudrillard 1997, 178), proces znikania rzeczywistości jest nieodwracalny:

> Być może zatem stawką była zawsze mordercza moc obrazów, tych morderców rzeczywistości, morderców własnego modela, które niczym bizantyjskie ikony zagrażają Boskiej identyczności (Baudrillard 1997, 180).

W całej złożonej myśli socjologa daje się wyczuć pewien żal i tęsknotę. Świat staje się podwojony, a podwojenie czyni fałszywym zarówno kopię, jak i oryginał. Symulakrum zdaje się uniemożliwiać zaistnienie choćby śladu rzeczy, śladu przeszłości.

Libera – obraz jako możliwość

Pora przejść do samego Libery. Jak starałem się pokazać, *Pozytywy* nie mogłyby zaistnieć, gdyby nie przytoczony wcześniej kulturowy

kontekst. Można powiedzieć, że są kolejnym głosem w toczącej się od wielu dekad dyskusji na temat statusu obrazu, a co za tym idzie, statusu rzeczywistości w ogóle. Libera poszedł krok dalej niż autotematyczni fotografowie z lat osiemdziesiątych, gdyż nie poprzestał wyłącznie na obrazie obrazu. On odtworzył obraz, co miało szereg konsekwencji.

Czy-to-było?

Ponowne zaaranżowanie zdjęcia przede wszystkim problematyzuje to, co Barthes nazywa tym-co-było. To zagadnienie wydaje mi się kluczowe dla wszystkich pozostałych. Fotografia miała dawać człowiekowi pewność, że przedstawiona rzeczywistość naprawdę istniała (stąd współcześnie nieustanny lęk przed retuszem, Photoshopem – ale to osobny temat).

> Nazwą noematu Fotografii będzie więc: „To-co-było" lub: Nienaruszalność. W łacinie (pedantyzm jest tu konieczny, gdyż ukazuje odcienie) wyraziłoby się to niewątpliwie tak: *„intefuit"*: czyli że to, co widzę, znalazło się tam, w tym miejscu, które rozciąga się pomiędzy nieskończonością i podmiotem (*operatorem* lub *spectorem*) (Barthes 1996, 130-131).

Zdjęcie miało być indeksem – wskazywać na wycinek świata, który przedstawia. „Istotą Fotografii jest potwierdzenie tego, co przedstawia" (Barthes 1996, 144). Zdjęcie Libery już tego nie robi. Wskazuje na coś innego – na fotografię. Uświadamia swoją oczywistą sztuczność – aranżację. A tym samym rodzi niepokój. Zdjęcia Libery nie pokazują tego-co-było, nie są też obrazem obrazu, przynajmniej nie w tym sensie, o którym pisałem wcześniej, gdyż tamte zdjęcia wciąż do czegoś się odnoszą, nawet jeżeli ta referencja nigdy nie jest skończona. *Pozytywy* to obrazy, które nie mają

czytelnej referencji, są oderwane, samozwrotne, które niczego nam nie dają, a także niczego od nas nie chcą. Naga, uśmiechnięta dziewczyna biegnąca po plaży nie ma już nic wspólnego z ową przerażoną Wietnamką. Jej nagość wyraża nagość samego obrazu. Jest niczym Albertynka w finałowej scenie *Operetki* Gombrowicza – czystą afirmacją samej siebie, bez jakiegokolwiek związku ze światem. Fundamentalne podważenie zasady referencji ma doniosłe konsekwencje, gdyż rodzi pytanie o możliwość reprezentacji rzeczywistości w ogóle, która w obliczu „śmierci znaku" (Baudrillard), zaczyna być czymś wątpliwym, a przynajmniej mocno problematycznym. Reprezentacja przestaje tu dotyczyć rzeczywistości, staje się przedstawianiem samego przedstawiania.

Powrót/powtórzenie

Libera wykorzystuje zdjęcia, które znamy (często nawet nie do końca to sobie uświadamiamy), które rozpoznajemy w mgnieniu oka. Można powiedzieć, że są one zepchnięte gdzieś w zbiorową nieświadomość, o ile takowa istnieje. (Barthes przytacza wypowiedź Kafki, który stwierdza: „Fotografuje się rzeczy, żeby usunąć je z umysłu. Moje opowieści są w pewnym sensie zamykaniem oczu" (Barthes 1996, 97)). Obraz wciela się w naszą świadomość, zostaje przyswojony i włączony w strukturę, która organizuje nasze doświadczenie. *Pozytywy* w tym ujęciu mogą być odczytywane jako powrót tego, co zapomniane, traktowane jako własne, swojskie. Jednakże ów powrót nosi znamiona niesamowitości – momentalnie wyczuwamy, iż coś jest nie w porządku z tymi zdjęciami. Jak mówi Freud (zob. Freud 1997, 233-262), powrót tego, co zapomniane, odbywa się zawsze z pewnym przesunięciem – doświadczamy czegoś, co jednocześnie jest i nie jest swojskie, bliskie. Wytrąca nas to z równowagi, sprawia, że czujemy się dziwnie, gdyż pozornie oswojony świat nagle okazuje się nie być bezpiecznym miejscem. *Heimlich* staje się *Unheimlich*. Można powiedzieć

jeszcze inaczej – cała siła obrazów Libery (*punctum*) nie leży w nich samych, lecz w fakcie, iż są powtórzeniem.

Afirmacja

Na koniec chciałbym powiedzieć jeszcze kilka słów o tym, co uważam za najważniejsze w *Pozytywach*. Chodziłoby tu o ów ładunek krytyczny, o którym pisałem na początku. Owszem, Liberę można wpisać w ten nurt we współczesnej refleksji nad statusem relacji obraz-rzeczywistość, który ma na celu ujawnianie i krytykowanie sztuczności naszego świata postfotograficznego, postobrazowego. Jednakże ja widzę *Pozytywy* jako coś więcej, jako przekroczenie tego sposobu myślenia, które ostatecznie unieważnia podział na kopię i oryginał, na świat i jego odbicie, unieważnia pytanie o początek, źródło. Poprzez to Libera dokonuje całkowitej afirmacji obrazu jako rzeczywistości i rzeczywistości jako obrazu. Uzyskuje dzięki temu stan (może stan łaski), w którym jest w stanie poczuć się w świecie jak w domu. Bo przecież zdjęcia uśmiechniętych ludzi (te uśmiechy są chyba najbardziej niepokojące na jego zdjęciach), to zdjęcia z albumu rodzinnego. Być może jednak ma racje Baudrillard, pisząc:

> Żyjemy zatem wszyscy we wszechświecie osobliwie podobnym do oryginału – rzeczy są w nim dublowane przez scenariusz tych rzeczy. Ale to dublowanie nie oznacza, jak to tradycyjnie bywało, bliskości ich śmierci – śmierć została z nich ekspurgowana, i to nawet bardziej niż życie; są bardziej uśmiechnięte, autentyczniejsze w porównaniu ze swoim modelem [...] (Baudrillard 1997, 187)

Uśmiech oznacza zgodę, zgodę na bycie w takim świecie, który nie jest ani prawdziwy, ani sztuczny.

Barthes R. (1996). *Światło obrazu. Uwagi o fotografii*, przeł. J. Trznadel, Warszawa.
Baudrillard J. (1997). *Precesja symulakrów*, przeł. T. Komendant [w:] R. Nycz (red.) *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków.
Benjamin W. (1975). *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* [w:] Tenże, *Twórca jako wytwórca*, Poznań.
Domańska E. *Czy Libera mógłby nas jeszcze uratować?*, http://www.obieg.pl/artmix/4159 (3.03.2011).
Freud S. (1997). *Niesamowite*, przeł. R. Reszke [w:] Tenże, *Pisma psychologiczne*, Warszawa.
Nietzsche F. (2004). *Zmierzch bożyszcz*, przeł. P. Pieniążek, Kraków.
Nycz R. (2000). *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Kraków.
Rottenberg A. (2005). *Sztuka w Polsce. 1945-2005*, Warszawa.
Rouille A. (2007). *Fotografia. Między dokumentem a sztuką współczesną*, przeł. O. Hedemann, Kraków.
Sontag S. (2009). *O fotografii*, przeł. S. Magala, Kraków.
Soulages F. (2007). *Estetyka fotografii. Strata i zysk*, przeł. B. Mytych-Forajter, W. Forajter, Kraków.

JAKUB MORAWSKI

Found footage jako sztuka krytyczna. Filmy Haruna Farockiego i Guy Deborda

Kalendarze historyczne są pomnikami historycznej świadomości zwycięzców. Wypełniają teraźniejszość, faworyzując wybrane daty i wydarzenia z przeszłości. Przyczyniają się jednocześnie do kształtowania pamięci historycznej, świadomości oraz wyobraźni. Historiografia materialistyczna krytycznie nastawiona jest do takiego sposobu konstruowania porządku rzeczywistości i proponuje w zamian „rozbijanie" obrazów historii obecnych w utrwalonym przez tradycję przekazie. W tym celu przenosi metodologiczne „nachylenie" z typowego dla historyzmu badania dziejów, na rzecz „rozgrzebywania śmietników historii" w poszukiwaniu wypartych czynników mogących podważyć „słuszność" podejścia dopuszczającego się historycznych manipulacji. Skupia się tym samym na próbach rekonstruowania teraźniejszości, podążając śladami niewidocznych „strumieni faktów", płynących pod głównym nurtem historii – którą Michel Foucault zdefiniował jako dyskurs legitymizujący władzę (Foucault 1998, 74).

Filmowa twórczość Haruna Farockiego i Guy Deborda każe wpisać ich na pozycje społecznie zaangażowanych materialistów historycznych, którzy z jednej strony odważają się – mówiąc słowami Waltera Benjamina – „rozsadzać ciągłość historii" przez wydobywanie na

wierzch pomijanych i niewygodnych elementów, z drugiej zaś sami funkcjonują jako takie elementy. Ich filmy (mowa tu w szczególności o ich filmach eseistycznych), będące radykalną krytyką o zabarwieniu marksistowskim, nie mieszczą się na mapie tradycyjnie pojmowanej historii filmu i przeważnie relegowane są do obiegów galeryjnych. Jest to wynikiem zarówno podejmowanej przez nich tematyki, jak i metody pracy, która zasadza się na radykalizacji dotychczas stosowanych zabiegów montażowych i krytycznym wykorzystaniu techniki *found footage*. W swych pracach Farocki i Debord wykorzystują taktykę zwaną *détournement*, która polega na tworzeniu z już powstałych, odpowiednio wyselekcjonowanych materiałów nowej całości, polemicznie odnoszącej się do zmiksowanego oryginału. Krytykują nie tylko zastaną rzeczywistość, ale za pomocą medium filmowego oraz technik montażowych ukazują jej ideologiczność, wskazując na miejsca, w których dominująca władza reprodukuje nierówności społeczne i legitymizuje swój dyskurs. Czynią to na sposoby nieco od siebie odmienne, bowiem ostrza ich krytyki wymierzone są w różne strony.

Guy Debord – czołowy przedstawiciel ruchu sytuacjonistów – twórczość filmową traktuje jako praktykę polityczną, która nieść ma ze sobą rzeczywiste zmiany społeczne. Wyraził to niegdyś stwierdzeniem: „świat został już sfilmowany, teraz chodzi o to, by go zmienić". W swoim najbardziej charakterystycznym filmie – *Społeczeństwo spektaklu* – z 1973 roku, stworzonym na podstawie książki o tym samym tytule, autor korzysta z metody *found footage* w celu ukazania tendencji i sprzeczności ustroju politycznego i gospodarczego, w którym przyszło mu żyć. Okrzyknięty najbardziej radykalnym politycznie filmem w historii, *Społeczeństwo spektaklu* przedstawia się jako wywrotowa prowokacja, jest „[…] pierwszą w dziejach kina ekranizacją teorii" (Debord 2010, 10), która dokonuje zjadliwej krytyki społecznej i obnażenia iluzji nowoczesnego społeczeństwa. Technika *found footage*, charakterystyczna dla większości dzieł Deborda, jest tu dopracowana do perfekcji. Debord zestawia w filmie obok siebie „[…] fragmenty tekstów wybitnych autorów z epok przedspektakularnych, wplatając je właściwie niezauważalnie we własny wywód" (Debord 2010, 11). Przechwytuje obrazki wyciągnięte z reklam telewizyjnych, plakatów, gazet i ośmiesza je, umieszczając w nowym kontekście i odsłaniając ich zakłamanie. Filmowa działalność Deborda jest przełożeniem na ekran jego lewicowych poglądów i do bólu krytycznej wizji rzeczywistości, owładniętej obrazami wszechobecnego spektaklu.

Dla nie mniej zaangażowanego politycznie Farockiego istotniejsze jest skupienie się na samym medium filmowym oraz sposobie, w jaki reprodukuje ono rzeczywistość na ekranie w celu narzucenia kontroli jednostkom. Praktyka Farockiego – parafrazując słowa Zygmunta Freuda – opiera się na „ponownym odnajdywaniu obrazów już znalezionych" lub – jak sam reżyser mówi – na „wykryciu kodu, który programuje widzialność"[1].

Urodzony w 1944 roku Harun Farocki warsztat reżyserski rozwijał w drugiej połowie lat 60., studiując w szkole filmowej w Berlinie. Ówczesna sytuacja polityczna Republiki Federalnej Niemiec i fala protestów studenckich, która przeszła przez kraj w tamtym okresie, odcisnęły swój ślad na twórczości reżysera. Największy wpływ na kształt jego późniejszych dzieł miały fascynacje ruchami lewicowymi, sprzeciw wobec wojny wietnamskiej oraz generalne tendencje do wykazywania opresyjnego charakteru systemu kapitalistycznego i wspierającej go polityki. Początkowa scena jego wczesnego filmu z lat 1968/69, *Inextinguishable Fire*, nakreśla ramy późniejszych zainteresowań, ale przede wszystkim zapowiada sposób analizowania podejmowanych przez reżysera zagadnień; pod kątem ich wizualnej

[1] Warto zwrócić w tym miejscu uwagę na wyraźny u obydwu artystów wpływ teorii montażu Siergieja Eisensteina, a w szczególności koncepcji montażu intelektualnego. Chodzi tu o takie zestawienie ze sobą dwóch ujęć, aby powstał nowy sens znaczeniowy, niebędący sumą zmontowanych obrazów.

reprezentacji i możliwości stawiania obrazom pytań natury etycznej i epistemologicznej. W scenie tej kamera filmuje siedzącego na krześle Farockiego, który czyta relację naocznego świadka ataku Amerykanów na wietnamską wioskę przy użyciu napalmu. Farocki kwestionuje możliwość wizualnej reprezentacji opisywanych scen ze względów etycznych lub zwykłej niemożliwości zaakceptowania przez oglądającego obrazów palących się ciał. Jedyne, co można pokazać, to brak, mała cząstka odsyłającą do całości lub nieadekwatne porównanie, które odnieść ma nas do zagadnienia efektywności epistemicznej obrazów. Wykonując gest gaszenia papierosa na swojej ręce jako cząstkowego odwołania się do efektów ataku napalmem, reżyser sugeruje potrzebę metaforyzowania przekazu, by widocznym i namacalnym móc uczynić niewyobrażalne. Skutkiem ma być pogodzenie rozumu z wyobraźnią i przekazanie widzowi narzędzi do przynajmniej częściowego zrozumienia tego, co nie może być rozumiane całkowicie. Podobny proces możliwości wyłaniania się obrazów opisuje w swojej książce *Obrazy mimo wszystko* Georges Didi-Huberman. Sięga on do czterech zdjęć potajemnie wykonanych przez pracowników Sonderkommando w obozie w Oświęcimiu. Holokaust jako traumatyczne doświadczenie niepoddające się werbalizacji skonfrontowane jest z materialnym dowodem jego istnienia i widzialnym czyni to, co nie tyle zostało wyparte, ale nie mogło być nawet pomyślane, ze względu na niemożliwość wyobrażenia i zobaczenia. Przeciwstawiając się poststrukturalistycznym koncepcjom Jeana Baudrillarda czy Gillesa Deleuze'a, którzy w obrazach chcieliby widzieć symulakrum czy nierealność świata, Didi-Huberman rehabilituje moc obrazów, traktując je nie jako zasłony przed rzeczywistością, ale szukając w nich szczeliny, przez które ślady rzeczywistości mogą się przebijać. Pisze on: „»Prawda« o Auschwitz jest tak samo niewyobrażalna jak niewypowiedziana. Skoro horror obrazów sprzeciwia się wyobraźni, jakże jest nam niezbędny każdy obraz wyrwany takiemu doświadczeniu! (…) jakże niezbędne jest nam każde zjawisko – jakkolwiek by było fragmentaryczne, trudne do oglądania i zinterpretowania – w którym zostanie nam wizualnie zasugerowany choćby jeden trybik napędzający tę machinę" (Didi-Huberman 2008, 34). Ów fragment mógłby stanowić zgrabne podsumowanie tego, czym w swoich filmach od roku 1983 zajmuje się Farocki. Od tego bowiem okresu skłania się ku tworzeniu eseistycznych dokumentów, korzystając głównie z metody, określonej przez Nicolasa Bourriauda jako „postprodukcja" – charakteryzującej się reorganizacją i recyklingiem dostępnych materiałów wizualnych. Korzystając z szerokiego zasobu materiałów archiwalnych (przeważnie militarnych, instruktażowych czy ukazujących działanie technologii i maszyn przemysłowych), Farocki skleja je podług trzech wyznaczonych przez siebie zasad:

> 1. Montaż musi być w stanie ująć podejmowane zagadnienie w swoich szczegółach i stopniowo, niespiesznie odkrywać pewne zależności, które mają odsłaniać się na styku dwóch fragmentów filmowych.
>
> 2. Musi pełnić rolę komentarza i ustanawiać poziom refleksyjnego samoodniesienia bez wsparcia w postaci komentarzy słownych.
>
> 3. Musi być w stanie wskazać na ukryte centrum i punkt odniesienia, który odsyłać ma prezentowaną treść do szerszej problematyki (Elsaesser 2004, 16).

Organizacja materiałów ostatecznie służy do analizy sposobów, w jakie tworzy się społeczeństwo pod wpływem czynników zewnętrznych (w tym technologii, wiedzy, polityki, mediów). Montaż przyjmuje u Farockiego dwie zasadnicze formy. Po pierwsze, poprzez wielokrotne powtarzanie jednego fragmentu, stosowanie montażu atrakcji czy powolne konstruowanie przekazu – pełni funkcję metakomentarza i kierunkowskazu do szukania ukrytych pod formą połączeń. Drugi typ jest ufundowany na „braku"; werbalizuje się w cięciach

między ujęciami i pustych miejscach, które mają umożliwiać zobaczenie niewidzialnego. Sam artysta podkreśla trudność w jednoczesnym szukaniu intelektualnych połączeń między fragmentami filmowymi i obnażaniu warstwy wizualnej.

Niemniej tylko wtedy, gdy obydwa poziomy są ze sobą zestawione, spełniony jest konieczny warunek powstania nowej wiedzy o obrazach. Projekty Farockiego zostały określone przez Hala Fostera jako „genealogia wizualnej instrumentalności". Pisze on o nich w ten sposób: „(…) Farocki wykorzystuje metody Warhola z Brechtowskim wykończeniem: on również załącza znalezione obrazy – które zarówno unieważnia, jak i podsumowuje – nastając przy tym na utworzenie nowej relacji między widzeniem, a obrazowaniem" (Foster 2004, 158). Łączenie przy jednoczesnym rozdzielaniu jest tym zabiegiem, dzięki któremu retoryka metafory spotyka się z techniką filmowego montażu. Taka postawa jest rozwinięciem Bataille'owskiego pojęcia obrazu jako pewnego „rozdarcia": przestrzeni odkrywającej realne, skonfrontowanej z obrazem-zasłoną czy obrazem-reprezentacją, postrzeganymi jako przestrzenie otwarte na ideologiczne fantazmaty. Podobnie filmy Farockiego mają za zadanie denaturalizować obraz i odsłaniać mechanizmy, które rządzą jego „naturalnością".

Wyraźnie widać to w filmie *How to Live in the German Federal Republic* (1990). Przez okres sześciu miesięcy (a było to kilka miesięcy przed upadkiem muru Berlińskiego) reżyser zebrał ponad 30 materiałów instruktażowych dotyczących wskazówek, jak należy się zachowywać w najróżniejszych sytuacjach (przykładowo: jak dzieci powinny przechodzić przez ulicę, żołnierze odpierać ataki Sowietów, a striptizerki zawodowo się rozbierać). Konstrukcja filmu biegle łączy ze sobą materiały, tworząc między nimi ścisłe nawiązania, a także pewną spójną wizję całości w postaci mikronarracji (pokazując kolejno etapy poddanego kontroli życia). Film dostarcza obrazów zdehumanizowanej społeczności, pozbawionej spontanicznych ludzkich odruchów i administrowanej już od swoich narodzin. Wszelka aktywność jest tu produktem, wyuczonym powtarzaniem narzuconych form zachowania.

W filmie *As you see* (1986) Farocki podejmuje temat wpływu, jaki na organizację społeczeństwa ma technologia i różnego rodzaju przemysł. Analizie poddaje proces produkowania i wykorzystywania obrazów, które służą gromadzeniu zysków i kontrolowaniu świadomości jednostek. Ukazuje różne etapy procesów kapitalistycznej produkcji i łączy je z gotowymi produktami w postaci obrazów na sprzedaż.

Zagadnienia z filmu *As you see* rozwinięte zostały w jednym z najbardziej cenionych prac niemieckiego artysty – *Images of the World and the Inscription of War* (1988). Podczas II wojny światowej brytyjscy piloci, fotografując strategiczne do zbombardowania punkty okupowanej przez nazistów Polski, przez przypadek zarejestrowali obóz koncentracyjny w Oświęcimiu. 30 lat po tym wydarzeniu agenci CIA odnaleźli te materiały w celu ustalenia prawdy o obozie śmierci. Koncentrując się na wykonanych przez pilotów zdjęciach, Farocki zadaje pytanie o relację, jaka istnieje między wiedzą a widzeniem. Brak prawdy o istnieniu obozu w Oświęcimiu jest zdaniem reżysera wynikiem wizualnego nieistnienia, za które odpowiedzialne jest niedopuszczanie obrazu do przedostania się do opinii publicznej. Wywód rozwijany jest w zestawieniu z innymi materiałami, które rozszerzają podejmowane kwestie na zagadnienia ontologicznego statusu fotografii czy sposoby politycznego użycia urządzeń rejestrujących rzeczywistość.

W każdym z tych filmów – jak również w filmach Deborda – które przemeblowują proces organizowania obrazów, kontrastując je z warunkami możliwości ich zaistnienia, pojawia się wiara w możliwość oporu wobec postępującej dehumanizacji, związanej z rozwojem technologii i władzy mediów. Sens ten ufundowany jest na politycznym traktowaniu sztuki jako aktu sprzeciwu wobec powszechnego zmuszania umysłów ludzkich do konwencjonalnego myślenia.

Benjamin W. (1996). *Anioł historii – eseje, szkice, fragmenty*, przeł. K. Krzemieniowa i inni, Poznań.
Debord G. (2007). *Dzieła filmowe*, przeł. M. Kwaterko, Kraków.
Didi-Huberman G. (2008). *Obrazy mimo wszystko*, przeł. M. Kubiak Ho Chi, Kraków.
Elsaesser T. (2004). *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*, Amsterdam.
Foster H. (2004). *Vision Quest: the Cinema of Harun Farocki*, „*Artforum*" t. 43, nr 3.
Foucault M. (1998). *Trzeba bronić społeczeństwa. Wykłady w College de France 1976*, Warszawa.

ANTONI MICHNIK

Wszystkie możliwe warianty naszej przyszłości. *Metropolis, Blade Runner* i kryzys pojęcia oryginalności

I

Na gruncie niemieckiej historii literatury relatywnie mocną pozycję posiada teza o związku tematu/motywu człowieka-maszyny z technologicznymi przemianami procesu produkcji oraz dystrybucji książek. Zgodnie z tą tezą na pojawienie się i rozpowszechnienie tego toposu wpływ miała nie tyle rewolucja przemysłowa, co przemiany zachodzące w obrębie literatury, wtórnie wpisane w kontekst industrializacji (Schütz 2001, 21-30). Równolegle nastąpiło przesunięcie w akcentach/tonacji opisu postaci maszyny – z wielkiego ludzkiego osiągnięcia (rozwinięcie mitu Pigmaliona) stała się zagrożeniem. W efekcie w tradycji wywodzącej się z tej twórczości literackiej motyw sztucznego człowieka stał się zwierciadłem rozmaitych lęków następnych epok (Schutz 2001, 35; Theweleit 1987). Myślę, że warto przetestować działanie tych tez na gruncie kinematografii w odniesieniu do dwóch filmów kluczowych dla filmowego ujęcia relacji człowiek – maszyna: *Metropolis* Fritza Langa oraz *Blade Runner* Riddleya Scotta. W obu przypadkach mamy do czynienia ze złożonymi

dziełami obficie czerpiącymi z licznych wcześniejszych tekstów kultury. Dodatkowo oba filmy powiązane są ze sobą na wielu poziomach, zarówno jeśli chodzi o inspirację czy tematykę, jak i zachwiany status ontologiczny. Skomplikowane dzieje produkcji oraz późniejsze losy materiału paradoksalnie korespondują z tematyką obu filmów, poszerzając konteksty rozważań. To właśnie na fizycznych losach materiału skupię się w pierwszej kolejności, aby przybliżyć istniejące wersje obu utworów. Dopiero na tym tle widoczny będzie związek tematyki z procesem realizacji tych złożonych przedsięwzięć.

II

Metropolis miało swą premierę 10 stycznia 1927. Film został zrealizowany w oparciu o powieść żony Langa Thei Von Harbou. Powstała ona w latach 1924-1925 pod wpływem podróży, jaką Lang, Von Harbou i Erich Mendelsohn odbyli w 1924 roku do Ameryki. Wskazywano różne wizualne inspiracje dla filmu Langa, koncentrując się na wpływach różnych obszarów ekspresjonizmu: filmu, architektury (*Wieża Górnośląska* w Poznaniu Hansa Poelziga; projekty Hansa Schramma, Bruno Tauta, a także Mendelsohna) oraz teatru (sztuka Georga Kaisera *Gas!*). Ekspresjonistycznym wpływom przeciwstawiano elementy wiązane z ruchem „nowej rzeczowości" (*Neue Sachlichkeit*), zwłaszcza fascynację techniką oraz amerykanizacją kultury (Huyssen 1982). Przywoływano również inne inspiracje, jak na przykład wizję *Wieży Babel* Breughla czy radziecki film futurystyczny *Aelita* (1924). To, co jest istotne w omawianym kontekście, to wielość heterogenicznych inspiracji.

Na etapie produkcji Lang poszerzył dostępne wówczas środki filmowe o szereg efektów specjalnych, z których dwa zasługują na szczególną wzmiankę. Pierwszym była tzw. technika lustrzana Schüfftena. Polegała ona na nakładaniu na siebie obrazów aktorów oraz modeli scenografii poprzez filmowanie obrazu odbitego w lustrze ustawionym pod kątem 45°. W lustrze pozostawiono szczelinę przez którą filmowano oddalonych aktorów. W ten sposób powstał szereg scen zbiorowych, miedzy innymi demonstracje i pochody ulicami miasta oraz zawody lekkoatletyczne w tzw. Klubie Synów. Drugiego kluczowego efektu użyto w sekwencjach ożywania oraz przekształcania kobiety-robota. Taśma filmowa została wówczas poddana wielokrotnej ekspozycji (ok. 30 razy), co pozwoliło nałożyć na siebie szereg kadrów. Podobny efekt został zastosowany dla oddania wielości pożądliwych spojrzeń otaczających robota-Marię podczas erotycznego tańca w dzielnicy rozrywki Yoshiwara. Ekipa Langa stosowała manipulacje obrazem już na etapie produkcji, zanim przystąpiono do montażu materiału.

Po premierze 10 stycznia 1927 roku i kilku tygodniach projekcji w Berlinie rozpoczął się proces przystosowywania filmu do amerykańskiego rynku/odbiorcy. *Metropolis* uległo skróceniu ze 153 minut do niecałych 2 godzin. Osobą odpowiedzialną za ten zabieg był Channing Pollock, amerykański dramaturg wyznaczony do tego zadania przez wytwórnię Paramount. Pollock uważał, że film naiwnie powiela motyw Frankensteina, tak więc w pierwszej kolejności usunął wątek zmarłej żony Joh Fredersena, Hel. Zmiany miały istotny wpływ na odczytywanie motywacji poszczególnych postaci, w pewnym sensie postawiły wręcz pod znakiem zapytania kwestię autorstwa filmu. Trzeba pamiętać, jak wielką rolę przypisywano w ówczesnej myśli filmowej montażowi, jako głównemu etapowi kreacji dzieła (radziecka szkoła filmowa) lub jednemu z podstawowych elementów języka sztuki filmowej (na przykład teksty Béli Balázsa). Wszystko to sprawiło, że Lang zdecydowanie odciął się od wersji amerykańskiej, która stała się jednak podstawą tak zwanej wersji międzynarodowej. Właśnie ten materiał wyświetlano po ponownej premierze filmu, w 1928 roku, na całym świecie – również w Republice Weimarskiej. Poza Berlinem w styczniu 1927 roku w zasadzie nikt nie miał okazji doświadczyć *Metropolis* w sposób, jaki planował to Lang.

Problemy te nie ograniczały się bowiem wyłącznie do montażu. Dotyczyły również prędkości wyświetlania filmu oraz muzyki

skomponowanej przez Günthera Hüppertza. Materiał filmowy zarejestrowany został z prędkością 16 k/s, natomiast wyświetlany bywał zwykle z prędkością 24 k/s. Do tej pory kwestią sporną pozostaje prędkość, z jaką reżyser miał zamiar wyświetlać film, oraz z jaką prędkością był on prezentowany podczas pierwszych berlińskich pokazów. Muzyka autorstwa Hüppertza przeznaczona była do wykonywania podczas seansów przez orkiestrę. Stanowi integralną część filmu, poszczególne tematy powracają, przyporządkowane danym postaciom, miejscom lub sekwencjom. Co więcej, stanowiła ona nieodłączny element przedsięwzięcia już na etapie produkcji. Powstawała równolegle ze zdjęciami, zaś Hüppertz grał dane tematy na pianinie podczas kręcenia poszczególnych scen, aby wpłynąć na grę aktorską. Pokazy wersji międzynarodowej odbywały się z jej pominięciem, zaś sama partytura przez wiele lat pozostawała zaginiona.

Sława filmu oraz zły stan taśm sprawiły, że relatywnie szybko zaczęto czynić wysiłki celem odrestaurowania *Metropolis*, przeszkodą był jednak brak jego pierwotnej wersji. W 1975 roku BBC ukończyła pierwszy ważny projekt restauracji filmu. Odnowiona została wersja międzynarodowa, zarejestrowana z prędkością wyświetlania 18 k/s. Na użytek filmu powstała nowa ścieżka dźwiękowa z muzyką elektroniczną autorstwa Williama Fitzwatera i Hugh Daviesa. Brytyjska wersja charakteryzowała się ciągłą narracją pozbawioną tablic tekstowych. To z niej materiał zaczerpnął zespół Queen do klipu towarzyszącego singlowi *Radio Ga Ga*.

Tymczasem zainteresowanie *Metropolis* rozbudzone przez *Blade Runnera* wykorzystał włoski kompozytor muzyki filmowej Giorgio Moroder. Użył fragmentów filmu do stworzenia szeregu klipów do przebojów muzyki popularnej lat 80. Następnie podjął się próby rekonstrukcji pierwotnego kształtu filmu. Moroder jako pierwszy przywrócił całkowicie usunięty wątek Hel, wywracając część utartych interpretacji. Ustalił również przybliżoną kolejność poszczególnych sekwencji. Jako ścieżkę dźwiękową pozostawił utwory, które stały się dla niego punktem wyjścia do pracy nad filmem, dorzucając jeszcze rzeczone *Radio Ga Ga*. W efekcie powstała zdumiewająca hybryda, paradoksalnie bliska duchowi pierwotnej wersji w łączeniu tego, co przeszłe i teraźniejsze.

Moroder odniósł sukces komercyjny, który pozwolił na przeprowadzenie kolejnej rekonstrukcji-restauracji pod kierownictwem Enno Patalasa. Na podstawie wskazówek orientacyjnych zawartych w odnalezionej partyturze Hüppertza zrekonstruowano kolejność poszczególnych sekwencji oraz część treści plansz z tekstem. Ta zaś została uzupełniona dzięki odnalezionym materiałom przesłanym w 1926 roku do urzędu cenzury Republiki. Dodatkowych informacji dostarczyły scenariusz oraz książka Von Hardou. W miejscach uszkodzonych bądź zaginionych fragmentów pozostawiono luki. Po ukończeniu pierwszej wersji Patalasa w roku 1986 projekt wszedł w fazę poszukiwania zaginionego materiału.

Efektem szeroko zakrojonych, wieloletnich działań była licząca 116 minut wersja DVD z 2002 roku. Za podstawę prac posłużyła kopia przechowywana w MOMA. Pracujący nad nią specjaliści gruntownie „wyczyścili" negatywy, połączyli też fragmenty z różnych taśm, usuwając istniejące między nimi różnice w przebarwieniach, ostrości etc. Niektóre fragmenty rekonstruowane były przez nakładanie odmiennych kadrów pochodzących z różnych kopii. Dalsza cyfrowa obróbka doprowadziła do ujednolicenia materiału. Tam, gdzie w dalszym ciągu brakowało materiału odpowiedniej jakości, napisy na czarnych planszach referowały rozwój akcji. Ponadto, jako ścieżki dźwiękowej użyto rejestracji wykonania partytury Hüppertza przez orkiestrę Rundfunk-Sinfonieorchester Saarbrücken pod batutą Berndta Hellera. Była to zatem pierwsza odnowiona wersja, która zawierała muzykę napisaną na użytek pierwotnego filmu.

Wersja z 2002 roku została uznana za kanoniczną, o czym świadczyło wpisanie jej na listę kulturowego dziedzictwa UNESCO. W 2005 roku Michael Organ, wertując różne archiwa, odkrył, że wersja

przechowywana w National Film Archive of New Zealand różni się znacząco od kopii znajdującej się w archiwach Australii. Postawiono hipotezę, iż materiał tych dwóch kopii został pocięty w taki sposób, by były one wobec siebie komplementarne. Zostało to potwierdzone po odnalezieniu w 2008 roku nieznanej kopii w Argentynie. Co więcej, uważa się dzisiaj, iż te trzy kopie pochodzą z jednej „taśmy-matki". Kolejny etap prac renowacyjnych doprowadził do zeszłorocznej premiery wersji 145-minutowej podczas 60. Berlinale. Odtworzona został niemal cała pierwotna wersja, jedynie około 8 minut taśm było zbyt uszkodzonych, by można było z nich skorzystać. Premiera odbyła się na świeżym powietrzu z towarzyszeniem orkiestry Rundfunk--Sinfonieorchester Berlin dyrygowanej przez Franka Strobela. Film wyświetlany był na Bramie Brandenburskiej, zaś całe zdarzenie było transmitowane na żywo przez ogólnoniemiecki kanał telewizyjny Arte.

Dokładna analiza porównawcza kopii z MOMA oraz argentyńskiej wykazała jednak, że nie jest to dokładnie ten sam materiał. Okazało się, że ze względów finansowych ekipie Langa bardziej opłacało się filmować z równoczesnym użyciem paru kamer. Analogiczne kadry zarejestrowane zostały pod nieco innymi kątami, zaś różnice w oświetleniu nie sprowadzają się wyłącznie do kwestii przechowywania samych kopii. Można zatem postawić tezę, iż mimo wspaniałych rezultatów dążenie do „oryginalnej" wersji *Metropolis* zakończyło się porażką.

III

Phillip K. Dick spotykał się z ofertami ekranizacji swej powieści *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* przez całe lata 70. Po odrzuceniu kilku scenariuszy zgodził się w 1978 roku na propozycję Hamptona Fanchera. Producent Michael Deelay zaproponował wówczas realizację projektu Ridleyowi Scottowi. Scott planował wówczas reżyserię *Diuny* według powieści Franka Heberta, lecz ze względu na przeciągające się problemy z realizacją projektu – porzucił go. Wówczas (1980) zaczęła powstawać druga wersja scenariusza, tym razem autorstwa Davida Peoplesa. Zawężała ona problematykę filmu w stosunku do powieści, zaś sam projekt uzyskał tytuł *Blade Runner.* Scott i Peoples zaczerpnęli frazę z tytułu powieści Alana Nourse'a, przekształconej w 1978 roku w scenariusz filmowy przez Williama Burroughsa. Burroughs wydał go zresztą wówczas w formie książki jako *Blade Runner (a movie)*. Zarówno książka Nourse'a, jak i scenariusz Burroughsa nie mają prawie nic wspólnego ani z książką Dicka, ani też z treścią filmu Scotta. Łączy je w zasadzie wyłącznie antyutopijna wizja przyszłości. Warto jednak zaznaczyć, iż przedstawiona przez Nourse'a wizja nie kłóci się z tym, co pokazuje Scott. Można zatem potraktować zabieg „przechwycenia" tytułu jako wpisanie utworu w kontekst innego dzieła w celu intertekstualnego poszerzenia obrazu przyszłości. Kolejnych istotnych zmian w scenariuszu dokonywano już w tracie kręcenia.

Równolegle ze scenariuszem oraz naborem do poszczególnych ról powstawały projekty scenografii autorstwa Scotta oraz Syda Meada. Rysunki te silnie odwoływały się do wizji Ericha Kettelhuta zaprojektowanych na potrzeby filmu Langa. Podobny jest pejzaż miasta z dominującą piramidą Tyrell Corp, nawiązujący do czołówki *Metropolis* oraz roli, jaką pełni w nim Nowa Wieża Babel. Wizualnie do tej budowli nawiązuje budynek policji z analogicznym wielokątnym lądownikiem. Tak jak w dziele Langa, w Los Angeles 2019 roku w architekturze znajduje odbicie hierarchia społeczna. Miasto posiada swoistą geologię, co u Langa było najprawdopodobniej odpryskiem myśli Spenglera. Poszczególne etapy rozwoju miasta dosłownie nawarstwiają się na siebie niczym materiał skalny lub etapy rozwoju kultury. To, co stare, znajduje się zapomniane na powierzchni ziemi. Bradburry Building, jeden z symboli modernistycznej architektury Los Angeles, pełni w filmie zarazem rolę

dziwnego domu wynalazcy Rotwanga (mieszka w nim jego odpowiednik, J. P. Sebastian) oraz gotyckiej katedry – tam ożywają różne postacie, tam toczy się finałowa walka.

Inspiracje ekipy Scotta nie ograniczały się jednak wyłącznie do *Metropolis*. Retrofuturyzm *Blade Runnera* w równej mierze opiera się na nawiązaniach do stylistyki klasycznych filmów noir. Aby pełniej oddać ich nastrój, Scott zdecydował się też na wizualne odwołania do twórczości Edwarda Hoppera (zwłaszcza *Nighthawks*). Wielokrotnie podkreślano również fascynację Scotta oraz Meada twórczością belgijskiego rysownika komiksów Moebiusa (przede wszystkim serią *Metal Harlant*). Reżyser zaproponował mu współpracę przy produkcji *Blade Runnera*, lecz on ją odrzucił (zob. też Kerman 1997, De Lazurika 2007).

W toku prac pojawiła się czterogodzinna wersja robocza, z której następnie zmontowana została wersja testowa, pokazywana ograniczonemu audytorium. Ten pierwszy montaż posiadał odmienną czołówkę, pozbawiony był również muzyki Vangelisa. W efekcie pokazów testowych włodarze wytwórni uznali, że film jest niezrozumiały, i wprowadzili wbrew Scottowi istotne zmiany. Dodana została narracja głównego bohatera, tłumacząca rożne elementy fabuły oraz przedstawionego świata. Harrison Ford pracował ze Scottem nad roboczymi wariantami narracji, lecz rozważano wówczas jedynie fragmentaryczną narrację. Od pomysłu odstąpiono, gdyż żaden z nagranych fragmentów nie satysfakcjonował ani aktora, ani reżysera. Scott doszedł do wniosku, że wprowadzenie narracji silnie przesuwa akcenty w stosunku do tego, co chciał przekazać. Szczególnym przykładem była narracja optymistycznego zakończenia, którego dodanie wymogli przedstawiciele wytwórni. W tej wersji końcowej sekwencji użyto niewykorzystanych materiałów pozostałych po produkcji *Lśnienia* Stanleya Kubricka. Narracja pointuje film, zapewniając o pozytywnym końcu historii, podczas gdy Deckard i Rachel przemierzają lasy z dala od toksyczno-industrialnego Los Angeles…

25 lipca 1982 roku odbyła się premiera amerykańskiej wersji filmu. Międzynarodowa wersja była minimalnie dłuższa – pojedyncze ujęcia uznano za zbyt brutalne dla jak na amerykański rynek. W wyniku licznych przeróbek powstał film, który – przy wszystkich swych zaletach – posiadał szereg warsztatowych błędów oraz niekonsekwencji (ilość replikantów, blizna pojawiająca się na twarzy Deckarda zanim otrzymał ranę, nieprecyzyjna synchronizacja dźwięku z obrazem, etc.). Film zyskał jednak w latach 80. status kultowego, zaś sukces pokazów wersji testowej w 1990 roku skłonił wytwórnię do wydania, w dziesięciolecie premiery, na kasecie VHS tzw. wersji reżyserskiej, bez zakończenia oraz narracji. Znalazła się w nim również kluczowa sekwencja snu Deckarda, zmieniająca wymowę filmu zarówno w odniesieniu do poprzedniej wersji, jak i powieści Dicka. Scott był mimo tego niezadowolony z powodu pospiesznego trybu prac, który uniemożliwił wygładzenie wspomnianych niekonsekwencji. Gruntowna obróbka była możliwa dopiero po tym, jak w 2002 roku odnaleziono oryginalne taśmy pełne niewykorzystanych materiałów. Digitalizacja filmu umożliwiła przedsięwzięcie porównywalne z restauracją *Metropolis*. Na jego końcu powstał zestaw zawierający wszystkie uprzednio dostępne wersje filmu, jego „ostateczną wersję", szereg niewykorzystanych scen oraz obszerne materiały dodatkowe. Materiały te dokumentują proces powstawania filmu, a także objaśniają znaczenie różnic pomiędzy poszczególnymi wersjami. Wariancyjność została uznana za nieodłączną część projektu *Blade Runner*.

IV

Problem „oryginalności" stoi w centrum obu filmów. Jest on w nich jednym z najważniejszych aspektów relacji człowiek – maszyna. Pod wpływem rozwoju techniki dochodzi do sytuacji, w której problematyczne staje się odróżnienie jednostki od reprezentacji. Ten wspólne wątek wiąże się w obu przypadkach z innym kontekstem,

związanym z odrębnymi lękami cywilizacyjnymi dwóch historycznych momentów.

Wyraźnie zarysowanym problemem *Metropolis* jest lęk przed robotniczą rewoltą. Słynna krytyka *Metropolis,* autorstwa Kracauera, pozostaje aktualna (Kracauer 2009, 150-152). Pracownicy obsługujący maszynerię miasta są przedstawiani jako grupa podatna na manipulacje, w znacznej mierze ze względu na własną automatyzację. W wymiarze publicznym ich zachowania są równie sterowalne, co w pracy realizującej model tayloryzmu. Lang dostrzega ich niedolę, lecz pożądana przez niego zmiana może nadejść jedynie z góry. Nie uznaje podmiotowości robotników, ich los mogą zmienić jedynie ci, którzy pracują umysłem. Jest to szczególnie widoczne w wyciętym z wersji międzynarodowej wątku robotnika 11811, który – zastąpiony w pracy przez Fredera – znalazłszy pieniądze w jego kurtce, łamie dane mu słowo i miast spotkać się z nim w umówionym miejscu, udaje się do dzielnicy rozpusty. Lang wykorzystuje stary motyw zamiany tożsamości reprezentantów różnych warstw społecznych, by pokazać, iż nie prowadzi to do niczego dobrego. Zwiększona mobilność społeczna jest dla niego zagrożeniem, zaś nowoczesny podział pracy niepokoi go przede wszystkim jako źródło społecznych konfliktów. Strach przed destrukcyjną wojną domową, która jest dla niego nierozerwalnie związana z oddolnym ruchem, prowadzi do utożsamienia – zgodnie ze schematami zidentyfikowanymi przez Klausa Theweleite'a – tego, co robotnicze, kobiece i niebezpieczne (Theweleit 1987, 1989). Idealizowana Maria znajduje swoje odbicie w postaci złej, fałszywej Marii-robota, co pozwala rozbroić niepokojący wymiar jej kobiecości (Huyssen 1982). Istnieje wyraźna paralela pomiędzy fałszywą Marią – tworem Rotwanga – a miastem – tworem Fredersena, którą najlepiej oddaje przytaczana metafora Nierządnicy Babilonu. W świecie zwyrodniałych alternatyw jedynym rozwiązaniem lęków nowoczesności jest postawa „reakcyjnego modernizmu" (Herf 1981), polegająca na próbie fuzji przeciwności i włączenia technicznego racjonalizmu

w służbę irracjonalnej antymodernistycznej ideologii odwołującej się do serca/uczuć/życia/namiętności – w prawicowym słowniku tamtych czasów: *Lebensphilosophie*.

Z powieści von Harbou oraz filmu Langa wyziera lęk przed rozpadem tradycyjnych mieszczańskich wartości w obliczu przyspieszonej modernizacji. Ich zdaniem w ślad za tym musi przyjść rozpad społeczny. Zakładają, iż – jak to ujął Paul Ernst – „ktokolwiek używa maszyny, otrzymuje maszynę-serce" (za: Herf 1981, 814). Robotnicy przedstawiani są jako identyczne, wymienne automaty, kobiety z wyższych sfer jako lalki, a sam Joh Fredersen jako nieczuły i zautomatyzowany demiurg. Władca Metropolis dąży do całkowitej mechanizacji miasta. To on, niezadowolony z wydajności robotników, zleca Rotwangowi wykonanie automatu. Stanowi to element walki o całkowite zawłaszczenie przez niego metafizyki społeczności. Świadectwem tego jest wyraźnie zarysowany w powieści konflikt między nim a „sektą Gotyków", powstały na tle planów wyburzenia stojącej w mieście katedry.

Kluczowe męskie postacie fabuły *Metropolis*, Joh, Freder oraz Rotwang, wpisują się w dyskurs weimarskich ideologów techniki, krytykujących kapitalizm za jego bezduszność i nawołujących do przekształcenia nie-niemieckiego „człowieka kapitalistycznego" w nowoczesnego, narodowo-faustowskiego „człowieka techniki". W społeczeństwie budowanym na opozycji sztucznej „cywilizacji" do autentycznej „kultury" pozycja ludzi techniki była w XIX wieku niepewna. Stąd przez cały okres modernizacji Niemiec, aż do upadku Republiki Weimarskiej, powracały żądania zapewnienia im godnego miejsca we wspólnocie, za którymi krył się postulat dopuszczenia do elit opartych na prawie pojedynku. Inżynierowie i wynalazcy starali się budować własny kapitał kulturowy w oparciu o porównania do poetów (akcentowanie twórczego aspektu pracy) oraz przywołanie figury Fausta w ujęciu Goethego. Nie można powiedzieć, by te zabiegi pozostały całkiem bez odzewu, nawet różni pesymiści kulturowi spod znaku Spenglera uznawali postać „człowieka techniki" za potężną, władczą i godną podziwu.

Władca miasta w takim ujęciu jest genialnym twórcą, spaczonym jednak przez zaprzedanie się nowoczesnej racjonalności. Faustyczny charakter Joha Fredersena przesłania jego fabularny sobowtór, Rotwang. W jego przypadku wątek ów został znacznie bardziej wyeksponowany, choćby przez to, iż w jego domu na drzwiach znajdują się pentagramy. Zarówno Joh, jak i Rotwang są postaciami ufundowanymi na elementarnym braku, związanym z rozpadem tradycyjnego modelu rodziny. W technice szukają kompensacji (sztuczna ręka Rotwanga). Dopiero Freder (w powieści arcyniemiecko grający na organach) dzięki uczuciu będzie mógł odbudować rodzinę i stać się mediatorem pomiędzy przeszłością a przyszłością, nowoczesną racjonalnością oraz „tradycyjnymi wartościami". W pierwszej kolejności jego mediacja ma jednak zapewnić wspólnocie społeczną stabilizację. Freder ma być przede wszystkim pośrednikiem pomiędzy Ojcem-władcą-człowiekiem techniki („głowa") a robotnikami/wykonawcami jego poleceń („ręce"). Jego rola winna zaś polegać na empatii, łagodzeniu konfliktów i sterowaniu spektaklem społecznych emocji. Ma być rzeczonym „sercem" (por. Rutsky 1993).

Jest to koncepcja, która nawiązuje do wzorców romantycznych i odwołuje się do figury artysty, który jest mediatorem w konfliktach pomiędzy mieszczaństwem formacyjnym (*Bildungsbürgertum*) oraz arystokracją. Zarówno w kręgach przemysłowych, jak i w różnych środowiskach związanych na przełomie XIX i XX wieku z antymodernizacyjnym sprzeciwem widziano w przedstawicielach zawodów technicznych ludzi, którzy powinni w nowych czasach odgrywać podobną rolę pomiędzy miastami a wsią. Powinni usuwać sprzeczności nowoczesności, jednać podzielony naród i prowadzić go ku szczęśliwej, harmonijnej, statecznej/statycznej egzystencji. Aby zrozumieć te postulaty, trzeba pamiętać o dziewiętnastowiecznej sile paradygmatu organicznego myślenia, o przenoszeniu biologicznych schematów myślowych na twórczość i wytwórczość oraz wszelkie zbiorowości. To myślenie, podjęte później przez narodowych socjalistów w celu zbudowania nowej wspólnoty, jest w *Metropolis* nieustannie obecne. Joh jest głową rodziny oraz miasta. Równocześnie miasto posiada swoją „głowę" w konkretnym miejscu – gabinecie Fredersena w Nowej Wieży Babel. „Sercem" miasta jest maszyna Pater Noster, przy której Freder zastępuje Georgiego, robotnika 11811. Musi tego doświadczyć, by stać się „sercem" społeczności.

Organiczne pojmowanie wspólnoty zakłada posłuszeństwo organom decyzyjnym – w przeciwnym wypadku grozi choroba całego organizmu. Podobne uwagi powracają niczym *leitmotiv* w wypowiedziach różnych antymodernistycznych lub antydemokratycznych niemieckich myślicieli bądź publicystów tamtego okresu. Jednym ze świadectw choroby miała być dewaluacja znaczenia ludzkich uczuć. Dehumanizację i podporządkowanie logice kapitalizmu wyrażało symbolicznie serce, któremu została zabrana godność. Myśl ta, spopularyzowana przez Ludwika Klagesa, w latach 20. powracała regularnie. Dla przykładu, Walter Wolff pisał w 1923 roku „Kultura techniki czy człowieka? Maszyna czy serce? Serce! Serce! Serce!" (za: Schütz 2001, 43). Serce jako społeczny stabilizator chroniący przed niebezpieczeństwami techniki oraz demokracji. Jak pisał chociażby Thomas Lüddecke, „warunkiem opanowania uwolnionego z więzów świata maszyn jest obecność nadrzędnego autorytetu, zarządzającego środkami ekonomicznymi potrzebnymi do życia narodu tak, aby samowola tychże środków nie zniszczyła narodu" (za: Schütz 2001, 45).

Po latach Lang przyznawał, że podczas kręcenia *Metropolis* nie był wystarczająco dojrzały politycznie, a zakończenie filmu przypomina bajkę. Nie znaczy to jednak, że należy wymowę filmu bagatelizować. Stanowi on bowiem ideologicznie zwartą całość, zaś większość sprzeczności, o których piszą różni badacze, to zasługa montażu Pollocka. Lang i Harbou pozostawali w latach 20. zafascynowani władzą oraz wizją artysty-demiurga. Dobitnie świadczą o tym ich filmy Wagnerowskie oraz współpraca z kręgami wojskowymi przy produkcji filmu *Kobieta na księżycu* (1929).

V

Problematyka *Blade Runnera* koncentruje się wokół lęków występujących w społeczeństwach multikulturalnych. Niemożność odróżnienia w społeczności obcego staje się wówczas podstawowym problemem. W filmie Scotta replikanci stanowią integralną część ludzkiej gospodarki, lecz jest to część niewidoczna. Ich obecność na ziemi nie jest akceptowana, gdyż zmuszałaby do przewartościowania pojęcia człowieczeństwa, na którym opiera się społeczny spokój oraz koegzystencja wielokulturowej społeczności Los Angeles. Ani wygląd, ani głos, ani zachowanie replikantów nie pozwalają na ich łatwą identyfikację jako maszyn. Scott dodatkowo komplikuje ten stan, zacierając różnicę między doświadczeniem czasu androidów oraz konstruktora ich ciał, J. P. Sebastiana. Replikanci mają wbudowany czteroletni okres funkcjonowania-życia, zaś Sebastian dotknięty jest chorobą przyspieszającą starzenie się jego ciała.

W tym kontekście szczególnie ciekawa jest szachowa rozgrywka pomiędzy Sebastianem a Tyrellem. Tyrell jest znakomitym szachistą, z którym Sebastian nie jest w stanie wygrać. W zwycięstwie pomoże mu dopiero replikant serii Nexus 6, Roy Batty. Związek motywu szachów z tematyką relacji człowiek – maszyna jest długi – datuje się od czasów kariery tzw. Turka, szachisty-automatu skonstruowanego w latach 60. XVIII wieku przez Wolfganga von Kempelena. Było to oszustwo, zostało ono jednak zdemaskowane dopiero po wielu latach. Na przełomie XVIII i XIX wieku oświecony świat toczył nieustanne spory, czy ma do czynienia z genialnym wynalazkiem, czy też z blagą. Okazało się, że z jednym i drugim. Dla niektórych współczesnych myślicieli stanowi to metaforę całego oświecenia oraz nowoczesności (por. Radkowska-Walkowicz 2001, 83-91).

Głównym argumentem na rzecz oszustwa było to, że Turek czasami przegrywał, to zaś było sprzeczne z oświeceniową wiarą w siłę ludzkiej kreacji. Zwycięstwo Batty'ego nad Tyrrellem można więc potraktować jako potwierdzenie jego mechaniczności. Aby to osiągnąć, działa jednak jak człowiek – zastawia na rywala pułapkę, poświęcając figurę. Batty jest zarazem człowiekiem i maszyną, zaś jego działania doskonale wpisują się w teorie konfliktu edypalnego oraz lęku przed śmiercią (Bruno 1987, Carr 1987). Spójrzmy na tę samą szachową grę w odniesieniu do średniowieczno-bergmanowskiej gry ze Śmiercią. Batty pozwala Sebastianowi zwyciężyć nad demiurgiem uzurpującym sobie boską władzę nad życiem. Staje się graczem-wysłannikiem Śmierci, dopiero pokonawszy Tyrella, dokonuje edypalnego mordu.

W tych wątkach odbija się ponownie lęk społeczeństw doby post-, lęk przed zachwianiem tożsamości i wykorzenieniem. Stąd *Blade Runner* opisywany bywa również jako film przedstawiający schizofreniczność postmodernistycznej kondycji (Bruno 1987). Replikanci desperacko poszukują własnej przeszłości, lecz są w stanie jedynie gromadzić jej protezy. Nie dotyczy to jednak najnowszej generacji androidów. Incepcja wspomnień opartych o figurę Matki oraz podtrzymywanych artefaktami zapewnia im możliwość egzystencji. Jak zauważyła Bruno (Bruno 1987, 62-65), podobny problem dotyczy całego miasta. Pogrążone w śmieciach Los Angeles jest przestrzenią swoistego wizualno-przemysłowego mash-upu reklam, sloganów, etc.

W takim świecie kluczowe znaczenie ma zmysł wzroku. Test Voigta-Kampfa, pozwalający zidentyfikować replikanta, polega przede wszystkim na obserwacji reakcji oka. Z kolei droga grupy androidów do Ojca-konstruktora prowadzi w pierwszej kolejności przez tego, kto dał im wzrok. Tak ważne dla replikantów wspomnienia magazynowane są poprzez zdjęcia. Natomiast rola Deckarda w systemie sprowadza się do bycia elementem panoptycznej machiny – jego zadanie polega w pierwszej kolejności na tym by replikantów znaleźć. Natrafia na ich ślad, digitalnie wnikając w zdjęcie na zasadzie anamorfozy. Jedna z roboczych wersji tej sceny przedstawia w miejscu zdjęcia niderlandzki obraz z XVII wieku charakteryzujący się tzw. efektem *doorsien* – otwarciem w głąb przestrzeni obrazu. Tego typu dzieła niekiedy

posiadały celowo zaburzoną perspektywę, której korekcja następowała dopiero, gdy stanowiły część tzw. kaset perspektywicznych. Zastosowanie tego efektu dawało widzowi voyerystyczną przyjemność władzy, połączoną z doznaniem „wyjścia z siebie", charakteryzującym postrzeganie anamorfozy. Fenomen ten scharakteryzował na jednym ze swoich seminariów Lacan, który analizując *Ambasadorów* Hansa Holbeina młodszego, położył nacisk na konieczność przekroczenia przez widza początkowej perspektywy celem rozpoznania kluczowego elementu obrazu oraz dotarcia do jego sedna (Lacan 1981, 79-90).

Zestawienie poszczególnych wersji ustawia widza *Blade Runnera* w podobnej sytuacji. Przy założeniu pierwszeństwa percepcji jednej z wersji z roku 1982 w stosunku do wersji reżyserskich można stwierdzić, że widz będzie zmuszony kilkukrotnie reinterpretować ramę narracyjną opowieści. Z każdym z tych zwrotów będzie musiał na nowo określać miejsce, z którego postrzega przedstawianą opowieść. Kolejne zmiany wiążą się równocześnie z przewartościowaniem kwestii człowieczeństwa. To, czyimi oczami spoglądamy na tą historię, ma w tym wypadku szczególne znaczenie dla oceny racji obu stron.

Wersje z 1982 roku poprzez wprowadzenie narracji Deckarda sugerują widowni identyfikację z jego postacią. To zaś projektuje uznanie racji stojących za „stroną ludzi" oraz uznanie samego Deckarda za człowieka. Efekt ten zostaje dodatkowo wzmocniony przez optymistyczne zakończenie. Spostrzegawczy widz dostrzeże jednak, iż zajmuje raczej miejsce Gaffa – oficera policji będącego niejako „ponad" opowieścią o Deckardzie i Royu Battym. To wrażenie było najwyraźniej zamierzone na etapie prac nad filmem. Świadczy o tym niewykorzystana scena wizyty Deckarda w szpitalu u rannego łowcy androidów, Holdena. Po krótkiej rozmowie między obiema postaciami Scott wprowadza widza na wyższy poziom narracji, pokazując Gaffa i komisarza Bryanta obserwujących ich przez ukrytą kamerę. Z podobnego punktu widz obserwuje dwie równoległe historie dwóch analogicznych bohaterów-odbić. Scott podkreśla to, konstruując scenę kulminacyjnej walki – gdy Deckard zostaje ranny w dłoń, również Batty ją sobie przebija.

Obserwując następnie wersję reżyserską, widz zajmuje pozornie bezstronne miejsce władzy (Gaffa) i jest w stanie inaczej spojrzeć na racje obu stron. Odmienny montaż sceny edypalnego mordu Batty'ego na Ojcu-kreatorze może dodatkowo skierować sympatię widza ku Royowi. Z kolei uwzględnienie tzw. „sekwencji z jednorożcem" sugeruje, że sam Deckard jest replikantem, zaś Gaff zna treść jego snów. Zmiana perspektywy umożliwia jednak wówczas dostrzeżenie jeszcze innego poziomu narracji, niejako zagłuszonego w wersjach z 1982 roku przez głos Deckarda. W scenie otwierającej film widzimy oko spoglądające na apokaliptyczny krajobraz Los Angeles anno 2019. Dalszy rozwój fabuły sugeruje, iż jest to spojrzenie Batty'ego przybywającego na Ziemię. Swoiste zamknięcie otwartej w ten sposób ramy stanowi finałowa scena, w której Deckard podczas ucieczki z Rachel znajduje wykonane przez Gaffa orgiami jednorożca, dzieki czemu uzyskuje pewność co do własnej natury. Kiedy znika przeciwstawienie między dwoma głównymi bohaterami, możliwe jest ostatecznie utożsamienie widza z Battym/Deckardem.

Mimo wyraźnej sugestii, zawartej w wersjach reżyserskich, wielu fanów nie zaakceptowało tego, że Deckard jest replikantem. Wydanie wszystkich wersji razem w pewnym sensie zawiesza tę kwestię i umożliwia widzom wybór preferowanego zakończenia spośród, jak głosi tytuł jednego z dodatków do filmu, „Wszystkich naszych różnorodnych przyszłości".

VI

Problematyka relacji człowiek – maszyna nierozerwalnie w obu filmach wiąże się z zagadnieniem oryginalności/autentyczności. Występowanie tej tematyki na szeregu poziomów obu dzieł sugeruje prawdopodobieństwo tezy o szczególnym związku pomiędzy

przemianami procesu produkcji dzieła a wyrażonym na wielu poziomach zaniepokojeniem relacją człowiek – maszyna. Przypomnijmy, iż w okresie powstawania filmu Langa niemieckie kino znajdowało się w trudnej sytuacji spowodowanej zalewem Hollywoodzkich produkcji oraz w przededniu rewolucji dźwiękowej. Z kolei w okresie produkcji *Blade Runnera* dokonywał się przełom związany z wprowadzeniem kaset VHS. Problematyka autentyczności bezpośrednio dotyczyła twórców obu produkcji, ich futurystyczne wizje stanowiły komentarz do statusu dzieła i jego zależności od autora w dobie modernizacji oraz reprodukcji. Los materiałów pokazał jednak, że tego typu autonomiczna wypowiedź de facto nie jest możliwa. Nowoczesne pojęcia autorstwa oraz oryginału w równej mierze nie przystają do filmu, jak nie pasują do opisu na przykład działalności pracowni wielkich mistrzów malarskich XVII wieku. Film pozostał medium otwartym na przemontowanie, w którym każda restauracja wiąże się głębokim wniknięciem w tkankę materiału. Skończona, kanoniczna wersja filmu pozostawała w epoce analogowej złudzeniem. Być może zmieni się to w erze digitalnej, lecz śmiem w to wątpić ze względu na nowe możliwości manipulacji obrazem oraz rosnące znaczenie paratekstów w wydaniach DVD.

Cóż wobec tego? Skłaniam się ku kumulatywnemu rozumieniu znaczenia dzieła nie tylko na etapie procesu produkcji, lecz również w wymiarze jego kulturowego oddziaływania. Mówiąc inaczej, w obręb kulturowego oddziaływania *Metropolis* należałoby wpisać także wersję anime czy miks pół-autonomicznej ścieżki dźwiękowej autorstwa formacji The New Pollutants. *Blade Runner* zaś oddziałuje również przez gry komputerowe oraz dopisane w latach 90. apokryficzne książki K. W. Jetera, który w tym samym czasie próbował równocześnie kontynuować książkę Dicka i film Scotta. Dzieło zakorzenione jest nie tylko w tym, z czego czerpie, lecz również w tym, co inspiruje.

BIBLIOGRAFIA

Bruno G. (1987). *Ramble city: Postmodernism and „Blade Runner”*, „October” 41.

Carr B. (1987). *At the Thresholds of the „Human”: Race, Psychoanalysis and the Replication of Imperial Memory*, „Cultural Critique” 39.

Von Harbou T. (1927). *Metropolis*, przeł. W. Zechner, Warszawa.

Herf J. (1981). *Reactionary Modernism: Some ideological Origins of Primacy of Politics in the Third Reich*, „Theory and Society” 6 (10).

Huyssen A. (1982). *The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis*, „New German Critique” 24/25.

Kracauer S. (2009). *Od Caligariego do Hitlera: z psychologii filmu niemieckiego*, tł. E. Skrzywanowa i W. Wertenstein, Gdańsk.

Kerman J. (red.) (1997). *Retrofitting Blade Runner: issues in Riddley's Scott's Blade Runnernad Phillip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Madison.

Lacan J. (1981). *The Seminar of Jacques Lacan. Book XI. The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, W. W. Norton & Company, London – New York.

De Lazurika Ch. (2007). *Dangerous days: Making Blade Runner.*

Prischman P. (2007). *All our Variant Futures: From Workprint to Final Cut.*

Radkowska-Walkowicz M. (2008). *Od Golema do Terminatora: wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*, Warszawa.

Rutsky R. L. (1993). *The Mediation of Technology and Gender: Metropolis, Nazism, Modernism*, „New German Critique” 60.

Schütz E. (2001). *Wprowadzenie*, przeł. I. Sellmer, S. Sellmer [w:] E. Schütz (red.), *Kultura techniki: studia i szkice*, Poznań.

Theweleit K. (1987). *Male Fantasies. Volume 1: Women, Floods, Bodies, History*, Minneapolis.

Theweleit K. (1989). *Male Fantasies: Volume 2, Male Bodies: Psychoanalysing the White Terror*, Minneapolis.

IWONA MOROZOW

Od intertekstu do *bricolage*. Hipertekstualność w filmie

Umberto Eco jako jedną z głównych cech współczesności wymienił tendencję do zastępowania oryginałów poprzez szereg czynności rozpoczynających się od znaczącego przedrostka „re". To kultura, w której – jak mówi Eco – przyjemność przynoszona jest poprzez przekonanie o nieskończonej ilości możliwych wariantów (za: Stachówna 2004, 128).

Współczesność niewątpliwie przypomina konglomerat różnych porządków i jakości, których nierzadko nie można sprowadzić do jednego układu odniesienia. Proces transgresji – pojmowany nie tyle jako „przekraczanie granic", co powstawanie form o charakterze hybrydalnym – stał się kluczowy w toku budowania tekstów. Stabilność, linearność, centralność zostały zastąpione przez procesualność, intertekstualność i polifoniczną strukturę, dzięki której ciężar z autora przeniósł się na odbiorcę, a proces czytania z biernego zamienił się w ciągłą grę odkrywania kulturowych kontekstów.

Remiks – jako cytat, kolaż, komentarz, forma i rewitalizacja treści – jest jednym z wyznaczników dzisiejszej rzeczywistości, który przywołam tutaj w kontekście filmowym. W wypadku kina pojęcie remiksu zdaje się być zresztą bardziej adekwatne od definicji cytowania, gdyż odwołania realizują się tu wielowarstwowo, na co wpływa sam polifoniczny charakter medium. W remiksie filmowym mieszaniu ulega bowiem nie tylko warstwa fabularna, ale też formalna czy wizualno-dźwiękowa, dzięki czemu remiksy mogą przybierać postać od prostych po niezmiernie złożone.

Aby przedstawić kilka możliwych sposobów rozumienia pojęcia remiksu w filmie, posłużę się wybranymi przykładami z obszaru kina postmodernistycznego, wspomnę także o ekranowych transgresjach. Następnie przejdę do ekstremalnej formy cytowania, jaką jest kolaż, by w końcu nawiązać do zjawiska seryjności i zamknąć całość dwoma przykładami z zakresu dokumentu.

Kino postmodernistyczne, choć nie było w tej kwestii prekursorem, w dużym stopniu zrewolucjonizowało sposoby konstrukcji formy i fabuły, a jednocześnie zmieniło przyzwyczajenia widzów względem tradycyjnego odbioru sjużetu. Jego rola w tej kwestii wydaje się szczególnie znacząca, gdyż dzięki nieporównywalnie większej niż w przypadku kina eksperymentalnego widowni, nadało ono strategii hybrydyczności bardziej demokratyczny charakter. Zanim jednak przejdę do omówienia przykładu, warto krótko sięgnąć do Derridiańskiej dekonstrukcji, która w dużym stopniu określa charakter tworzenia i odbierania tego typu kina.

Podstawowym punktem teorii Jacquesa Derridy, która zdaje się być kluczowa w przypadku rozumienia współczesnego kształtu kultury audiowizualnej, jest przeciwstawienie filozofii modernistycznej koncepcji dekonstrukcyjnej. Pierwsza opiera się na przekonaniu, iż sens istnieje uprzednio, a lektura tekstu sprowadza się do jego rozszyfrowania, który w takim modelu sytuuje się „poza" nim, gdzie komunikowanie jest tylko przekazywaniem gotowych znaczeń, które nie mogą być zmieniane w trakcie tego procesu. W świetle koncepcji Derridy tekst uwolniony zostaje od apriorycznego sensu. Dzieło jest umiejscawiane w centrum, przez co sam akt odczytywania przybiera kształt gry, która ma charakter kreacyjny, a proces komunikowania nabiera charakteru współuczestnictwa (Derrida 1999, 2004). Film, traktowany jako tekst

kultury, staje się pretekstem do nawiązania kontaktu między autorem a widzem, ale również i samymi widzami, którzy na podstawie tekstu wyjściowego tworzą nowe, wzbogacone o nowatorski sens i kontekst, treści, wpisujące się w pejzaż hiperkulturowy, którego tworzenie przyświeca filmowym postmodernom.

Intertekstualność w kinie postmodernistycznym może być rozpatrywana na różnych poziomach. Po pierwsze, jako wykorzystanie wcześniej istniejących tekstów filmowych przy tworzeniu nowych (czym zbliża sam proces tworzenia filmu do remiksu – I. M.). Po drugie, w sytuacji, w której widz staje się producentem sensu, znaczenia przekazu budowanego na podstawie lektury filmu i kompetencji kulturowych, kierujących odbiorcę ku tekstom pozostającym z tekstem wyjściowym w określonych relacjach (Ogonowska 2004, 36). W pierwszym przypadku, zgodnie z Julią Kristevą, proces zachodzi na poziomie horyzontalnym, w drugim zaś na wertykalnym (Kristeva 1980, 69). Tekst w ten sposób nie ulega zamknięciu, a namawia do szukania, odbiór natomiast przestaje być konsumpcją, stając się również procesem tworzenia.

Idealnym przykładem, na którym można prześledzić najpowszechniejsze strategie interekstualne, jest twórczość Quentina Tarantino – reżysera okrzykniętego przez krytyków typowym przedstawicielem kina postmodernistycznego, lubującego się w kinofilskiej zabawie treścią i formą, recyklingującego bohaterów, wątki, motywy, dialogi, a nawet sceny filmowe. W swoim ostatnim filmie, *Bękarty Wojny* (2009), Tarantino przemyca całą serię cytatów, które wyjątkowo obeznany w historii kina i dociekliwy widz jest w stanie po kolei wyśledzić. Warto zauważyć również, iż sam obraz jest grą z konwencją kina wojennego i westernów, przełożonego na współczesne realia, których znajomość niewątpliwie podnosi rangę znaczenia tekstu.

W wywiadach twórca określał swoje najnowsze dzieło „spaghetti westernem" osadzonym w realiach II wojny światowej. Sam, napisany z błędami, oryginalny tytuł *Inglourious Basterds* jest nawiązaniem do włoskiego filmu wojennego Enzo Castellariego z 1978 roku (który zresztą znajduje się w szeregu ulubionych twórców Tarantino). Również opowiada on o grupie żołnierzy walczących o przetrwanie w okupowanej przez Niemców Francji. Dodatkowym nawiązaniem do filmu jest wystąpienie Bo Svensona, oryginalnego „Bękarta" w scenie z, puszczonego w ostatnim rozdziale, propagandowego filmu w filmie *Duma Narodu*. W *Bękartach* znajdują się również odwołania do innych obrazów, między innymi westernu w reżyserii Sergio Leone *Dobry, zły i brzydki* (1966), do *Poszukiwaczy* (1956) Johna Forda oraz do *Parszywej dwunastki* (1967) Roberta Aldricha. Cyniczna dawka agresji przywołuje zaś niejednemu widzowi skojarzenia z twórczością Sama Peckinpaha, który w historii kinematografii amerykańskiej zasłynął poprzez zapoczątkowanie dość specyficznego sposobu kręcenia filmów epatujących przemocą, doprowadzając ją ówcześnie do ekstremalnych form, zyskując przydomek „krwawy Sam". Stylistyka ta zapoczątkowała i jednocześnie określiła na długie lata hollywoodzki styl kręcenia głównie filmów sensacyjnych, westernów czy właśnie obrazów wojennych zaopatrzonych w solidną dawkę „czerwonej farby" (10.03.2011 a, e).

W *Bękartach* podczas gry karcianej pojawia się kolejne nawiązanie. Za pomocą retrospekcji, w której Hugo Stiglitz zostaje wychłostany, Tarantino przywołuje *Dziką Bandę* (1969) Peckinpaha, gdzie mamy do czynienia z niemalże identyczną sytuacją, w której Pike'a Bishopa spotyka bliźniacza kara. Finał obrazu Tarantino również kieruje widza do międzytekstualnych nawiązań. W filmie Briana DePalmy – będącego pierwszą ekranizacją książki Stephena Kinga – *Carrie*, jest scena, gdzie poniżona przez koleżanki tytułowa bohaterka dokonuje identycznej co Shosanna zemsty, wzniecając ogień w zamkniętej sali gimnastycznej (10.03.2011 e).

Oczywiście wspomniane nawiązania są jedynie szczątkami interektsualnej gry, w której lubuje się Tarantino, przemycający także odwołania do swoich idoli, choćby poprzez nazywanie swoich bohaterów na cześć gwiazd gloryfikowanego przez siebie kina klasy B.

Hugo Stiglitz to bowiem nikt inny, jak meksykański aktor, gwiazda lat 70. i 80. XX wieku, znana głównie ze swoich licznych ról w horrorach marnej jakości, a Antonio Margheriti (jak przedstawia się jeden z Bękartów podczas premiery *Dumy Narodu*) to jeden z najbardziej płodnych reżyserów włoskiego kina klasy B, lepiej znany pod pseudonimem Anthony M. Dawson (10.03.2011 b, c).

Nawiązania intertekstualne nie zawsze jednak muszą być związane z kulturą filmową. Doskonałym tego przykładem może być twórczość brytyjskiego reżysera, Petera Greenawaya, której cechą charakterystyczną jest opowiadanie prostych historii w wysublimowany sposób. Sam reżyser, z wykształcenia malarz, nie stroni od dodatkowych systemów odniesień. Warstwa intertekstualna jego filmów wiąże się z odwołaniami do historii kultury, w szczególności do malarstwa barokowego – niemalże poszczególne kadry są aluzjami do konkretnych dzieł malarskich. Arkadiusz Lewicki wśród nawiązań w filmach Greenawaya wymienia choćby postać chirurga van Meegerena, pojawiającą się w *Zet i dwa zera*, która nosi nazwisko słynnego fałszerza obrazów. W *Brzuchu architekta* znajdziemy zaś liczne nawiązania w warstwie obrazowej do mitologii greckiej i rzymskiej, w szczególności do motywów dionizyjskich. W *Osiem i pół kobiety* pojawiają się natomiast wątki z obszaru kultury filmowej, bowiem poza odwołaniami do malarstwa Matisse'a, Dürera, Rembrandta oraz katalogu fantazji erotycznych zawartych w twórczości Diderota czy Markiza de Sade znajdziemy tu także nawiązanie do filmu Felliniego czy do ikon kultury masowej – Jean Harlow i Marilyn Monroe (Lewicki 2007, 111–125).

W kontekście postmodernistycznych odwołań intertekstualnych warto przywołać również *Urodzonych morderców* (1994) Olivera Stone'a. Obraz ten stanowi doskonały przykład filmowego remiksu. Mamy w nim do czynienia z widowiskiem, które Stone wykreował przy pomocy bogatego arsenału środków filmowego wyrazu, tworząc prawdziwy kinowy mash-up, czerpiący z estetyki wideoklipu, *sitcomu*, reklamy, filmu animowanego czy komiksu. Wszystko to składa się na heterogeniczny strumień obrazów i dźwięków, nacechowany szybkim montażem, swobodnym łączeniem taśmy kolorowej z czarno-białą, a także kakofonią dźwięków. W ten sposób *Urodzeni mordercy* stają się, jak pisał Rafał Syska, przypominającym kalejdoskop kolażem, kontaminacją różnych poetyk, gatunków i mediów (Syska 2001, 172-173).

Szczególnym, bo wręcz granicznym przypadkiem intertekstualnych nawiązań w kinie, są filmowe kolaże, będące tworem wysoce heterogenicznym, w którym poszczególne elementy istnieją jako znaki powstałe przez transformację sensów, odnoszące się do innych znaków (Ronduda 2006, 99–103). Warto w tym miejscu wspomnieć o kinie transgresyjnym, które rozwinęło strategię dekonstrukcji na polu filmowym. To za jego sprawą, jak wskazuje Ryszard Kluszczyński, ukształtowała się w kinie postawa, którą można potraktować jako zaplecze dla sztuki interaktywnej i multimedialnej oraz cyberkultury jako takiej (Kluszczyński 2002, 38).

Z początkami przypadającymi na lata 50. kino transgresyjne przeżyło swój największy rozkwit w latach 70. i 80. XX wieku. W jego obrębie można wyróżnić, jak stwierdza dalej badacz, jednostki pomniejsze: kino analityczne, film strukturalny, kino rozszerzone, a także te nurty, które porzucają tradycyjne wyznaczniki medium filmowego, pozostając jednocześnie w granicach filmowych (Kluszczyński 2002, 11). Kino to kładzie nacisk na depersonalizację dzieła filmowego oraz na dążenie do pozbawienia filmu wyrazistości i trwałości podmiotowej, podważając dotychczas akceptowane aksjomaty, przekraczając ograniczenia, mianując odbiorcę „niezbywalnym partnerem artysty". Tematyka realizowana przez subwersje filmowe to między innymi tabuizowane: seks, kanibalizm, przemoc, brud, szaleństwo, okrucieństwo, pornografia, śmierć[1].

[1] Wśród prekursorów kina transgresyjnego warto wymienić: Andy'ego Warhola, Petera Kubelkę czy Stana Brakhage'a.

Echa filmowej transgresji można znaleźć w twórczości amerykańskiego twórcy Billa Morrisona, który jest moim zdaniem jednym z najciekawszych współczesnych autorów eksperymentalnych kolaży o statusie *found footage*. Filmy Morrisona są niemalże pozbawioną fabuły symfonią obrazu i dźwięku, stworzoną na podstawie istniejących fragmentów, pochodzących z dawnych taśm filmowych.

Decasia (2002) to chyba najpopularniejsze dzieło twórcy. Stanowi ono czarno-biały kolaż niszczejących, starych fragmentów taśm filmowych, w którym muzyka Michaela Gordona wręcz stapia się z obrazem, budując stopniowe napięcie minimalistycznymi dźwiękami na początku, przechodząc w agresywne brzmienia w miarę zbliżania się ku końcowi. Tematem przewodnim w filmie jest śmierć, apokalipsa, która przejawia się tutaj na dwóch poziomach. Po pierwsze, poprzez wybór tematycznie związanych ze sobą sampli, a po drugie – poprzez techniki montażu i dekonstrukcji obrazów filmowych, ulegających postępującej dezintegracji.

Iskra Boża (2010) jest natomiast swobodną ekranizacją *Frankensteina* Mary Shelley. Pojawia się w niej wątek autotematyczny, bowiem ożywionym potworem staje się sama taśma filmowa. Obraz ten początkowo powstał na potrzeby performance'ów zespołu autora muzyki do obrazu, Dave'a Douglasa, jednak ostatecznie sposób jego obiegu w kulturze uzupełnił się także o sale kinowe. Film powstał w oparciu o fragmenty pochodzące z filmów dokumentalnych i edukacyjnych, które przysłużyły się do opowiedzenia, jak mówi autor, „na trzeźwo" znanej historii. Na jej trop naprowadza nas choćby podział utworu na odpowiednio zatytułowane rozdziały, w których odbiorca dostaje sekwencyjne przebłyski rewitalizowanej powieści.

Bill Morrison w swej twórczości zbliża się do Lévi-Straussowskiego *bricouleura*, wzbogaconego o przyznany mu przez Jaquesa Derridę krytyczny sposób budowania treści oparty na dialogu, dekonstrukcji i twórczym mieszaniu. Morrison wyraża przekonanie, iż dzieło może zostać oddzielone od autora, a z jego fragmentów może powstać nowa opowieść. Jego kolaże – oparte na warstwie strukturalnej, posługujące się montażem obrazu jako główną formą narracji, czyniące zaś muzykę jej jedynym narratorem – dzięki sobie właściwemu stylowi stanowią nową jakość, której nie można nadać statusu kopii, lecz świadectwa kreatywnej wolności.

Omawiając pojecie remiksu na przykładzie filmowych fabuł, nie sposób nie wspomnieć o współczesnej tendencji do zjawiska seryjności w kulturze, gdzie miksowanie przejawia się pod postacią: *retake'ów* (wykorzystujących postać bohatera z pierwowzoru), *remake'ów* (nowej wersji uprzednio zrobionego filmu), remasterowania filmów (czynności spopularyzowanej w epoce cyfrowej, polegającej na poprawianiu jakości obrazu, dźwięku czy też na nanoszeniu efektów specjalnych na gotowy obraz, w wyniku czego powstaje „ulepszona" wersja filmu), *sequeli* (kolejnej części *blockbustera*, przenoszącej bohaterów, historie, wątki, intrygę, język, oprawę wizualno-dźwiękową; nierzadko tworzonej przez innego reżysera), *prequeli* (części uzupełniającej powstały wcześniej film, odnoszącej się do wcześniejszych chronologicznie wydarzeń), *rebootów* (przenoszących tematykę, wątek, bohaterów, jednak niestanowiących kontynuacji – doskonały twórczy przykład to *Batman* Christophera Nolana, uwspółcześniający komiks) i *spin-offów* (przenoszących poboczny wątek, bohatera drugoplanowego – *Kot w butach* z 2011 roku).

Rok 2011 ogłoszony został przez *Box Office Mojo* rokiem *sequela*, gdyż na ekrany naszych kin wejdzie aż dwadzieścia siedem produkcji tego typu (w tym między innymi kolejne części *Piratów z Karaibów*, *Transformersów*, *X-mena*, *Kung Fu Pandy*, *Kac Vegas*, *Harry'ego Pottera* (12.03.2011 e)). Choć jest on w tej kwestii wyjątkowy, to nie sposób nie stwierdzić, iż „re-filmy", jak pozwolę je sobie nazwać, cieszą się olbrzymią popularnością od bardzo dawna. Odbiorca przywiązuje się do ulubionych bohaterów, domagając się ich dalszych przygód, na co wielkie wytwórnie chętnie przystają. Niejednokrotnie wokół seryjnego filmu tworzy się ponadto swoista kultura, mająca rytualny

i cykliczny charakter, w którym bohaterowie filmowi urastają do rangi tych mitycznych, będących nieodłącznym wzorcem zapożyczeń i nawiązań (np. w kwestii języka, stroju), na stałe wchodząc w pejzaż hipertekstualnej rzeczywistości.

Swoistym przejawem zarówno seryjności, jak i remiksowania istniejących obrazów filmowych są parodie – niegdyś w sposób bardzo twórczy ośmieszające konwencje kina gatunków, stające się nawet satyrycznym obrazem rzeczywistości – wśród których warto wymienić *Nieustraszonych zabójców wampirów* (1967) Romana Polańskiego czy *M*A*S*H* (1969) Roberta Altmana. Mistrzem takiej stylistyki można obwołać Mela Brooksa, który w *Młodym Frankensteinie* (1974) sparodiował serię przedwojennych filmów o szalonym naukowcu: *Frankenstein* (1931), *Narzeczona Frankensteina* (1935) Jamesa Whale'a, a także *Syn Frankensteina* (1939) Rowlanda V. Lee, wykorzystując nie tylko fabułę obrazów, łącząc ją w jedną całość, lecz także powtarzając kultowe sceny i ujęcia w nowej formie. Jednak parodie Brooksa, a także te z cyklu *Nagiej Broni*, *Hot Shot* czy na przykład *Strzelając śmiechem* (1993) Gene'a Quintano, posiadały cechy, które znacznie odróżniały je od tych kręconych współcześnie, co bardziej przybliża je do kategorii twórczego remiksu. Współczesnym parodiom brak innowacyjności i twórczego zapożyczania motywów. Widz nie musi prowadzić śledztwa za pomocą zawartych w filmie tropów, gdyż wszystko podane jest na tacy. Filmom z cyklu *Poznaj moich Spartan* (2008), *Totalny kataklizm* (2008), a ostatnio *Wampiry i świry* (2010) brakuje subtelności. Są to bowiem niemalże dosłowne kpiny z hollywoodzkich megaprodukcji, w których wędrują powtarzane do znudzenia gagi, przenoszące właściwie całe sekwencje, ośmieszane w dość infantylny sposób, wykazujące się tym samym minimalną innowacyjnością, serwując widzowi „odgrzewane kotlety".

Na koniec chciałabym jeszcze sięgnąć do kina dokumentalnego, na grunt którego w ożywczy dla samego dokumentu sposób została przeszczepiona esencja remiksu. Doskonałym przykładem może być tutaj *Pętla życia* (*Megacitites RMX*) z 2006 roku w reżyserii Tima Novotnego. Film ten jest zresztą w istocie dosłownym remiksem obrazu Michaela Glawoggera z 1999 roku, *Megacities*. Składa się on w całości z przemontowanych bądź niewykorzystanych fragmentów wspomnianego filmu, którym dzięki dość industrialnym rytmom muzyki zespołu Sofa Surfers nadano na wskroś nowoczesną i rewitalizującą aurę. Oba obrazy opowiadają o życiu w wielkich miastach, jednak narracji filmu z 2006 roku charakteru nadaje zabieg polegający na pokazaniu skali makro przez pryzmat mikro. Za pomocą osobistych wypowiedzi bohaterów (Hindusa mieszającego barwniki, meksykańskiej tancerki burleski, nowojorskiego narkomana czy Japończyka uzależnionego od gier porno) widz wybiera się na międzykontynentalną wyprawę do Bombaju, Tokio, Mexico City, Nowego Jorku i Moskwy, gdzie za pomocą polifonicznego montażu zdjęć i muzyki obserwujemy „ukrytą", ludzką twarz każdej z metropolii. Film Novotnego to niezwykle kreatywny esej, który stanowi doskonały głos w dyskusji nad przyszłością i możliwymi, komplementarnymi kierunkami rozwoju dokumentu.

Ostatnim obrazem, o którym chcę wspomnieć, jest *RIP: A Remix Manifesto* z 2008 roku (z dość nieudanym polskim tłumaczeniem tytułu: *Kultura remiksu*) Bretta Gaylora. Inspirowany książką Lawrence'a Lessiga *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce* film jest, jak sam tytuł wskazuje, osobistym manifestem autora na temat walki o wolność cytowania, miksowania, przekształcania tekstów we współczesnej kulturze. Film dotyczy wojny pomiędzy – jak mówi autor/narrator – *copyright* versus *copyleft,* struktura natomiast osadza się na czterech rozdziałach, które oparte są na czterech założeniach manifestu[2]. Remiks jest jednak nie tylko tematem filmu, lecz również strategią organizującą cały obraz. *Kultura*

[2] Punkty manifestu: *1. Culture always builds on the past* (kultura zawsze opiera się na przeszłości); *2. The past always tries to control the future* (przeszłość zawsze chce kontrolować przyszłość); *3. Our future is becoming less free* (nasza przyszłość staje się coraz mniej wolna); *4. To build free society you must limit the control of the past* (aby zbudować wolne społeczeństwo, musimy ograniczyć kontrolę przeszłości).

remiksu to bowiem mash-up różnych strategii animacji, dokumentu, fabularyzowanych wstawek, a co najciekawsze, amatorskich remiksów samego siebie. Gaylor jeszcze przed premierą filmu, wrzucił jego sekwencje do sieci, które następnie zostały zmiksowane przez internautów i w takiej formie połączone z fragmentami reżysera. Całość amatorskich treści, samo funkcjonowanie manifestu, a także liczne odwołania do przykładów z popkultury, sprawiają, że obraz ma wysoce hipertekstualny format, którego granic nie sposób określić.

Agnieszka Ogonowska pisze: „Film, dzięki grom interekstualnym, przyjmuje charakter hipertekstu; zwłaszcza wtedy, gdy odwołuje się do tekstów, które wchodzą w liczne relacje intertekstualne z innymi tekstami, i tak teoretycznie bez końca mogą mnożyć się poziomy tych odniesień" (Ogonowska 2004, 39). Strategie intertekstualności w kinie realizują się na różnych poziomach, pośród których można wyróżnić autotematyzm (pojawia się na przykład w swobodnej ekranizacji *Życia i myśli JW Pana Tristrama Shandy*, powieści Laurence'a Sterne'a uznawanej za jedną z najbardziej „niefilmowych" książek świata, *Tristram Shandy: Wielka ściema* w reżyserii Michaela Winterbottoma), zabawę z konwencjami gatunkowymi (szczególnie widoczna w kinie braci Coen czy Quentina Tarantino), przetwarzanie i uaktualnianie schematów (widoczne ostatnio na przykładzie nowych form bajek i baśni dla dzieci, igrających z dawnymi schematami bohaterów), a także samoreferencyjność, repetycjonizm czy reprodukcjonizm, dzięki którym film przyjmuje charakter hipertekstu. W ten sposób powstaje coś na kształt alternatywnego świata, „hiperfilmowa" rzeczywistość, w której odbiorca, dzięki nowemu, Derridiańskiemu modelowi komunikowania, staje się współuczestnikiem intermedialnej gry znaczeń. W wyniku tego integralność tekstu zostaje zaburzona, zyskuje natomiast jego cyberkulturowy charakter, odpowiadający współczesnym potrzebom przetwarzania i samoreprezentacji.

BIBLIOGRAFIA

Derrida J. (1999). *O gramatologii*, przeł. B. Banasiak, Warszawa.

Derrida J. (2004). *Pismo i różnica*, przeł. K. Kłosiński, Warszawa.

Kluszczyński R.W. (2002). *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Kraków.

Kristeva J. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*, New York.

Lewicki A. (2007). *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*, Wrocław.

Ogonowska A. (2004). *Tekst filmowy we współczesnym pejzażu kulturowym*, Kraków.

Ronduda Ł. (2006). *Strategie subwersyjne w sztukach medialnych*, Kraków.

Stachówna G. (2004). *Zorro wiecznie żywy. O filmowych bohaterach powtarzalnych* [w:] A. Kisielewska (red.), *Między powtórzeniem a innowacją. Seryjność w kulturze*, Kraków.

Syska R. (2003). *Film i przemoc: sposoby obrazowania przemocy w kinie*, Kraków.

STRONY INTERNETOWE

www.filmweb.pl/Bekarty.Wojny (10.03.2011 a).

www.filmweb.pl/person/Antonio+Margheriti-72966 (10.03.2011 b).

www.cinefania.com/persona.php/Hugo+Stiglitz/# (10.03.2011 c).

www.boxofficemojo.com/ (12.03.2011 d).

www.stacjakultura.pl/4,22,3470,Bekarty_Wojny_rozszyfrowane,artykul.html (10.03.2011 e).

KAJA KLIMEK

Znalezione, nie kradzione. Rzecz o praktykach plądrofonicznych

Intro

Wieczorem 13 lipca 1977 roku w Nowym Jorku zgasły wszystkie światła. Z powodu nasilających się upałów do tego stopnia wzrosło zużycie energii elektrycznej w mieście, że sieć dostawcza nie wytrzymała i dopływ prądu w całym mieście został odcięty. Wydarzenie to zbiegło się w czasie z ogromnym kryzysem finansowym, z jakim borykało się miasto. Nastroje pogarszała jeszcze sprawa seryjnego mordercy znanego jako *Son of Sam*, który w tamtym czasie grasował w Nowym Jorku. Kiedy zgasło światło, obudziły się demony – ludzie wyszli na ulice, po początkowej panice przyszły zamieszki oraz masowe włamania do sklepów, domów towarowych i banków. Owo **plądrowanie** nie ominęło sklepów muzycznych.

Grandmaster Caz, jeden z liderów rodzącego się w owym czasie hip-hopu, wspomina, że nowojorski *blackout* był jednym z kluczowych i fundujących wydarzeń dla rozwoju sceny soundsystemowej w mieście. W dokumencie zrealizowanym przez stację VH1 *NY77: The Coolest Year in Hell* (reż. Henry Corra, 2007) przypomina, że w początkach hip-hopu każdy didżej musiał oprócz wtórującego mu MC mieć do dyspozycji również kompletny sprzęt, który pozwalałby mu grać na imprezach, jakie w owym czasie odbywały się głównie w parkach czy na ulicach Bronksu (słynne *block parties*). Didżej musiał zorganizować i przynieść ze sobą na miejsce imprezy wszystko – od płyt, przez gramofony i mikser na kablach, na głośnikach kończąc. Sprzęt był drogi, a soundsystemy konstruowano na bazie tego, co udało się znaleźć, pożyczyć lub kupić za zaoszczędzone lub pożyczone od rodziców pieniądze. Caz wspomina, że gdy w lipcowy wieczór zgasło światło i automatycznie podniosły się rolety antywłamaniowe sklepu muzycznego na jednej z ulic w Bronksie, nie wahał się zbyt długo: „Stary, pierwszy raz się do tego przyznaję, mówię o tym. Tak, włamałem się tam, pomogłem rozwalić kratę, wczołgałem się do środka i zabrałem mikser Clubman Two" – mówi w filmie. Jego MC, Disco Wiz, dodaje, że przed zaciemnieniem w Nowym Jorku istniało około czterech lub pięciu prawdziwych składów didżejskich[1]. Dzień po nim rozpoczęła się prawdziwa didżejska rewolucja. Wydarzenie to stanowiło gigantyczną iskrę zapalną i – jak mówi Disco Wiz – miało ogromny wkład w kulturę hip-hopu.

Lata osiemdziesiąte na Wyspach Brytyjskich to czasy konserwatywnych rządów Żelaznej Damy – Margaret Thatcher. Polityka brytyjskiej premier, choć w dalszej perspektywie miała wzmocnić gospodarkę kraju i przynieść Brytyjczykom dobrobyt, początkowo oznaczała likwidację niekonkurencyjnych kopalń, zwolnienia pracowników i gwałtownie rosnące bezrobocie. Szczególnie północna Anglia, tradycyjnie industrialna, doświadczyła ciemnych konsekwencji thatcheryzmu. Brak perspektyw i bunt wobec ograniczeń, jakie narzucało społeczeństwo znalazły swój wyraz w nielegalnych imprezach organizowanych w przestrzeniach industrialnych – opuszczonych magazynach czy zamkniętych halach fabrycznych. To tu, a nie tylko

[1] Najbardziej znanym był rywalizujący z duetem Caz-Wiz soundsystem Afrika Bambaataa, gdzie MC był Mr Biggs.

na tradycyjnie kojarzonej z tym nurtem muzycznym Ibizie, rodził się acid house. Pierwszym etapem organizacji tak zwanego *warehouse party*[2] było wyszukiwanie i „organizowanie" sprzętu, czyli zbieranie porzuconego drewna i innych części potrzebnych do budowy soundsystemu, lecz często również kradzież, na przykład kabli z miejskiej sieci elektrycznej. Gdy najtańszy, najbardziej ekonomiczny i dający się błyskawicznie zdemontować przenośny soundsystem był gotowy, nadchodził drugi etap – poszukiwanie „miejscówki", gdzie można by było zorganizować imprezę dla kilkuset, a nawet kilku tysięcy osób. Przechwytywanie i plądrowanie przestrzeni odbywało się w oparciu o to, co udało się **znaleźć** i **ukraść**. Młodzi robotnicy, jak mówią w filmie *High on Hope* (reż. Piers Sanderson, 2010), odbierali przestrzeń, która kiedyś należała do ludności i za pośrednictwem muzyki odbudowywali podkopaną przez kryzys wspólnotę. Z tych nielegalnych wyrosły wielkie imprezy muzyki klubowej i tanecznej, jakie dzisiaj znamy.

***Off record* – zakaz cytatu**

Plądrowanie dźwięku, czyli plądrofonia (ang. *plunderphonics*), nie jest bynajmniej apologią szabrownictwa. Przywołane tu przykłady w jasny sposób ukazują, jak ogromne znaczenie dla rozwoju współczesnych gatunków muzycznych miała działalność z jednej strony nie do końca legalna (hip-hop), a z drugiej wykorzystująca to, co w pewnym sensie niechciane, odrzucone, bazująca na figuratywnych „obiektach znalezionych" (acid house). Już Andy Warhol mawiał, że sztuką jest wszystko to, co uchodzi na sucho[3]. Na myśl w tej sytuacji przychodzą dwa przysłowia nawiązujące do przejmowania, przechwytywania czy zwyczajnie zabierania tego, co nie należy do nas. Zarówno

[2] Ang. *warehouse* – warsztat, magazyn.

[3] Ang. *Art is what you can get away with.* Z drugiej strony, sam czasownik *get away* w złożeniu *to get away with sth* oznacza „uciekać", „odejść", rozumiany literalnie mógłby oznaczać: „uciekać z czymś".

bowiem **znalezione – nie kradzione**, jak i **dobry zwyczaj – nie pożyczaj** (tu: od kogoś) są w przypadku praktyk plądrofonicznych, czyli działalności muzycznych kłusowników nad wyraz użyteczne, a przy tym adekwatne.

John Oswald, twórca terminu plądrofonia, pisał, że choć język muzycznego zapisu dysponuje wieloma, niejednokrotnie nad wyraz skomplikowanymi znakami interpunkcyjnymi, brakuje mu jednego z najbardziej podstawowych – cudzysłowu (Oswald 2010, 173). Sama plądrofonia to raczej rodzaj muzycznego paradygmatu, niż chociaż w przybliżeniu zdefiniowany gatunek muzyczny. To zarówno proces, jak i wytwór. Obiektem wszelkich praktyk plądrofonicznych jest już utrwalony dźwięk w postaci gotowego nagrania, które podlega obróbce technicznej opartej o sampling, czyli wykorzystywanie próbek dźwiękowych. To zatem, jak celnie zauważa Chris Cutler, ominięcie, a raczej negacja zapisu nutowego (Cutler 2010, 183), który do 1976 roku, gdy w życie wszedł *U.S. Copyright Act* rozciągający ochronę prawną również na nagrania, jako jedyna forma zapisu muzyki podlegał ochronie. Wcześniej, jak pisze Oswald, nagrania uznawano za zaledwie „wykorzystanie lub zastosowanie wytworów artystycznych w formie **fizycznych przedmiotów**" (Oswald 2010, 171, wyróżnienie K. K.). Ta potrzeba przeniesienia form muzycznych w kontekst zrozumiały dla zmysłu wzroku bardziej czytelnym czyni chwytliwą opinię Oswalda przytaczaną wyżej. Jednak w tym kontekście idealnym odpowiednikiem praktyk plądrofonicznych na poziomie tekstowym nie jest bynajmniej cytat. Praca plądrofonika przypomina raczej działania, jakim tekst wyjściowy w ramach swoich *Ćwiczeń stylistycznych* poddaje Raymond Queneau, gdzie przekształceniom służy zmiana stylu, języka czy sposobu zapisu tekstu (Queneau 2008).

Plądrofonia może bowiem za swój obiekt przyjmować tak sample, jak i całe utwory, które w wyniku obróbki przy użyciu dostępnych narzędzi technologicznych (początkowo analogowych, a z czasem również cyfrowych) zmieniają swoją formę. Efektem plądrofonii może

być zatem zarówno *re-edit* (polega na manualnym cięciu i klejeniu taśmy, tak by z pierwotnego materiału ułożyć nową, docelowo dłuższą całość[4]), remiks (w uproszczeniu polega na tym, by oryginalny wielościeżkowy utwór pociąć na części i na warstwy – ścieżki, i z nich skonstruować nową wersję, za prekursorów można uznać didżejów i remikserów epoki disco – Toma Moultona i Waltera Gibbonsa), *mash-up* (spójne połączenie dwóch utworów poprzez nałożenie ścieżek, jak w twórczości kanadyjskiego didżeja Girl Talka czy Polaków – duetu El Barto & Liam B), utwory powstałe w całości w oparciu o sample czy takie, gdzie gramofonowy scratch jest używany w funkcji instrumentalnej (jak na przykład w wykonaniu francuskiej grupy turntablistycznej Birdy Nam Nam, np. *Abbesses*), *lesson* (zmiksowane fragmenty perkusyjne różnych utworów, prekursorem był nowojorczyk Steinski), *cut-up* (zestawianie fragmentów wypowiedzi w celu uzyskania niejednokrotnie ironicznego i zabawnego efektu – jak w utworze The Avalanches *Frontier Psychiatrist*). Trzeba jednak zaznaczyć, że ów podział ma li tylko charakter roboczy, a każda z przytoczonych tu praktyk plądrofonicznych występuje również pod innymi nazwami. Oprócz wymienionych pojawiają również liczne inne, pokrewne określenia (jak na przykład *cut'n'mix*, *blend*, *mini mix* i tak dalej), i ustanowienie jasnej typologii nie jest do końca możliwe. Same przetworzone utwory opatrzone bywają zamiennie określeniami *edit*, *mix*, *remix*, *cut* i tak dalej. Klasycznym przykładem praktyki plądrofonicznej, w której przetworzeniu podlega cały utwór, jest piosenka Dolly Parton *The Great Pretender*, którą wykorzystał wspomniany John Oswald. Plądrofonik nie poczynił w tym wypadku żadnych materialnych ingerencji w nagrany utwór, wszystkie zmiany, jakim go poddał, to zmiana prędkości przesuwu taśmy (wersja Oswalda, wydana na płycie *Plunderphonics*, powstała w 1988 roku, nim spopularyzował się cyfrowy sprzęt do amatorskiej obróbki dźwięku) i zmianie częstotliwości dźwięków. Zmiany tempa oraz na przykład skali głosu piosenkarki (od sopranu po bas) sprawiają, że utwór staje się samoistną kompozycją. Wersję zaproponowaną przez Oswalda można w tym ujęciu uznać za efekt jego kreatywnego słuchania. Wszystkie wymienione przykłady łączy jedno – punkt wyjścia muzycznej obróbki stanowi już gotowe nagranie, które traci swój status skończonego dzieła i staje się dźwiękowym obiektem (*sound object*), materiałem jak każdy inny, podstawą dalszych działań.

[4] Tę metodę obróbki taśmy stosował początkowo Tom Moulton, który już w późnych latach 60. zaczął tworzyć w ten sposób pierwsze mixtape'y na zamówienie baru i restauracji The Sandpiper. Pierwszy z nich trwał około 45 minut, a jego stworzenie przy pomocy taśmy magnetycznej z utworami, nożyczek i taśmy klejącej (literalnie rozumiana metoda *cut'n'paste* – „wytnij i wklej") zajęło mu, jak sam twierdzi, około 80 godzin (zob. Bill Brewster, Frank Broughton, *Record Players: DJ Revolutionarties,* DJ History.com, 2010).

***Vinyl editio* – Nie(tykalny) obiekt**

Ten ontologiczny skok przynosi problem trojakiej natury. Rodzą się pytania o oryginalność (podstawą jest kopia cudzego dzieła), indywidualność (kto jest twórcą, skoro autorem jest kto inny), a w konsekwencji, jako że i dzieło, i osoba autora podlegają nie tylko namysłowi na poziomie estetycznym, lecz stanowią przedmiot ochrony prawnej – prawo autorskie. Chris Cutler, pisząc o trzech wymienionych problemach, stwierdza, że praktyka plądrofoniczna „za jednym zamachem obala trzy filary paradygmatu muzyki artystycznej" (Cutler 2010, 185), bo oprócz zachwiania statusem dzieła i autora, wymaga *de facto* złamania prawa autorskiego.

Uznanie zmaterializowanego dźwięku za obiekt, który traci swój wyjątkowy, niejako nietykalny status i może zostać poddane praktykom plądrofonicznym może przynosić skutki dwojakiej natury. Pierwszy to owe wymienione już analogowe lub cyfrowe metody przetwarzania dźwięku, jakimi parają się didżeje, a których efektem jest powstanie nowych utworów, niejednokrotnie bardziej popularnych niż nagranie wyjściowe. Doskonałym przykładem może być tu remiks, który na zamówienie zespołu U2 stworzył Paul Oakenfold.

Utwór, o którym mowa, to *Even Better Than The Real Thing* z nagranej w 1991 roku płyty *Achtung Baby*. Wersja didżeja powstała w kilka miesięcy po premierze płyty, cieszyła się większą popularnością i trafiła na wyższe miejsca list przebojów w wielu krajach niż utwór U2. W tej sytuacji jego tytuł (w wolnym tłumaczeniu mógłby brzmieć *W sumie lepszy niż pierwowzór*) nadaje temu przypadkowi charakter tak znaczący, jak zabawny i ironiczny. Obok remiksów i ich pochodnych, równie interesującym aspektem wykorzystania obiektu dźwiękowego jest działalność takich didżejów, jak Christian Marclay czy Yasunao Tone[5]. W ich twórczości, bliższej kontekstowi galeryjnemu niż klubowemu, punktem wyjścia dla działań plądrofonicznych staje się obiekt materialny, czyli nośnik, na którym został nagrany utwór. Tu, tak jak w przypadku kultury didżejskiej, wyróżniający się status posiada płyta winylowa. To obiekt wyjątkowy, posiadający specyficzną aurę, którego status można analizować w świetle audiofilii, fetyszyzmu, nostalgii czy hauntologii. Na przeciwnym biegunie można usytuować Christiana Marclaya, tworzącego głównie w Stanach Zjednoczonych szwajcarskiego artystę audiowizualnego. Marclay zaczął wykorzystywać nie tylko tradycyjne możliwości oferowane przez gramofon na poziomie odtwarzania dźwięku, lecz również jego wymiar jako narzędzia artystycznej kreacji w czasach poprzedzających narodziny hip-hopowego scratchingu[6], a czarną płytę można uznać za centralny punkt twórczości. W dyskusji na łamach magazynu „Music", w której Marclay wziął udział z przywoływanym już Yasunao Tone, artysta mówi:

> Pamiętam, kiedy zmienił się mój stosunek do płyt. Najpierw je szanowałem, zbierałem i trzymałem dla przyszłych pokoleń, a potem stały się dla mnie zwykłym kawałkiem plastiku, mającym tę samą wartość, co kubek po kawie leżący w rynsztoku. Kiedy w latach siedemdziesiątych przyjechałem do Stanów Zjednoczonych ze Szwajcarii, zauważyłem tę zmianę w moim stosunku do przedmiotów. Zobaczyłem płyty leżące na chodniku, na ulicy. Zobaczyłem w sklepach ze starzyzną tysiące płyt, których nikt nie chciał, o które nikt nie dbał. W pewnym sensie ta kulturowa zmiana umożliwiła zmianę mojego stosunku do płyt. I poszedłem w tym kierunku, uznałem je po prostu za tani towar, którego można używać nawet wbrew niemu (Marclay, Tone 2010, 429).

W twórczości Marclaya uznanie nagrania za martwy obiekt to punkt wyjścia dla praktyki plądrofonicznej. Ów martwy obiekt zostaje oczyszczony z jego fetyszystycznych walorów i może zostać poddany, jak mawia w wywiadach Marclay, „ożywieniu". Kolejnym krokiem są przekształcenia samego nośnika – cięcie i sklejanie fragmentów płyt w winylowe kolaże i późniejsze odtwarzanie nośnika nowej jakości, używanie płyty jako instrumentu, łamanie jej, deptanie, wywołujące nowy typ dźwięku (praca *Record Players* z 1984[7]), przyzwalanie na jej wystawienie na niszczący wpływ czasu i środowiska, jak w słynnej pracy *Record without a Cover* z 1985 roku, która sprzedawana była

[5] Japoński twórca działający w kręgu Fluxus. Za obiekt praktyk plądrofonicznych obrał płytę CD. Naklejanie kawałków taśmy, delikatne, zaplanowane rysy transformują i wypaczają oryginalny dźwięk. Ingerencje Tone niejako zmuszają do pracy zainstalowany w odtwarzaczu system korekcji błędów, pojawiają się trzaski, przeskoki – wynik korekty niepełnej cyfrowej informacji zapisanej na płycie. Efektem jest szum, noise, a praktyka ma charakter badania warunków możliwości tak nośnika, jak i sprzętu odtwarzającego.

[6] Tradycyjnie za wynalazcę podstawowej formy modyfikacji odtwarzania dźwięku płyty winylowej, czyli *baby scratch,* uznaje się nowojorskiego didżeja Grand Wizard Theodore'a. Młody didżej w chwili, gdy jego matka zdenerwowana zbyt głośną muzyką dochodzącą z pokoju syna weszła do pokoju, miał położyć palce na obracającej się płycie, czego efektem miał być pierwszy w historii scratch (por. Ulf Poschardt, *DJ Culture*, DJHistory.com, 1998).

[7] Plądrofonia bez wątpienia opiera się na zabawie, a jej twórcy charakteryzują się poczuciem humoru. Również tytuł pracy Marclaya jest grą słów ze znaczeniem anglojęzycznego terminu *record player* – to przede wszystkim gramofon, lecz w tym przypadku *player* oznacza także osobę gracza, a całość oznacza *gracza na płytach* i lub *bawiącego się z płytą*. Film wideo pod tym tytułem ukazuje grupę osób poddającą płyty winylowe wymienionym wyżej praktykom – używają ich jak wachlarzy, co wywołuje specyficzny dźwięk, łamią je, skaczą po nich – grają na nich i bawią się z nimi.

bez okładki, a każde nowe zarysowanie sprawiało, że jakość i wartość nagrania zmieniała się wraz z upływem czasu. O swojej twórczości Marclay mówi, że jej celem jest odwrócenie pasywności słuchania, poddanie towaru, za jaki uważa płytę, przekształceniom, które sam porównuje do nekrofilii (por. Marclay, Roulette TV). Na poziomie autointerpretacyjnym artysta uznaje swoje działania nie tylko za krytykę narzuconych ram konsumpcji (płyta jako obiekt przeznaczony do słuchania), lecz także za formę aktywnego przeciwstawienia się materialnemu przedstawianiu dźwięku, owej martwocie nośnika, nawet jeśli wymaga ona brutalnej ingerencji.

Słychać tu echa myśli Teodora Adorno. W pochodzącym z 1941 roku tekście *On popular music* Adorno uznał, że muzyka popularna jest towarem takim jak każdy inny i tak samo podlega prawom rynku. Ta myśl doskonale zgadza się z ideami reprezentowanymi przez teoretyków i praktyków plądrofonii. Jednak Adorno, inaczej niż kłusownicy dźwięku, przejawiał w kwestii muzyki popularnej spory sceptycyzm, dostrzegając jej standaryzację i pseudo-indywidualizację. Krytykował on tę formę kultury masowej, opowiadając się przeciw temu, co uznawał za „bezproduktywny korelat oparty o bierne słuchanie i postawę nieuwagi" (Adorno 1941, za: Storey 2003, 90). Adorno nie postulował jednak aktywnej postawy odbiorców kultury masowej, w tym muzyki popularnej, lecz podejmował wieloaspektową krytykę jej statusu, zestawiając ją przede wszystkim z muzyką wysoką. Niechybnie wraz z postępem technologicznym i rozwojem gatunków muzycznych sprowadziło to na jego myśl głosy krytyczne ze strony wielu późniejszych teoretyków[8]. Lecz jeśli przyjrzeć się działalności twórców takich jak Marclay oraz didżejów stojących bliżej muzyki klubowej, to zarówno oni, meta-słuchacze, jak i odbiorcy ich twórczości bynajmniej nie reprezentują postawy biernego odbioru. Marclay uważa, że muzyka powinna być żywa i dostępna, i poddawana nieustannym przetworzeniom. To stawia go w kręgu twórców kultury RW (ang. *read-write*, odczyt-zapis), jak w książce *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce* określa ich Lawrence Lessig (Lessig 2008, 37). Ożywienie, włączenie nagrania na nowo w obieg kultury opiera się zatem zarówno o przetwarzanie nośnika, jak i samego dźwięku, a umożliwia to uznanie za Adornem go za obiekt/towar jak każdy inny.

[8] Jak na przykład Dominic Strinati, por. *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Warszawa, 1998.

***Live act* – aura i dźwięk**

Powraca tu opisywany przez Cutlera konflikt ze starym paradygmatem autorstwa, z jego indywidualizmem i oryginalnością, oraz stojącym na straży, zdającym się mówić **dobry zwyczaj – nie pożyczaj** prawem autorskim. Lecz działania plądrofoniczne uznać można tak, za przetwarzanie, jak za nową bardziej kreatywną formę konsumpcji. O takiej pisze Michel De Certeau, którego praca *Wynaleźć codzienność* jest jednym z tekstów oferujących dobrą podbudowę teoretyczną dla opisywanych tu praktycznych działań plądrofonicznych. Działania plądrofoników w świetle jego teorii mogą być formą „starej sztuki radzenia sobie" (*faire avec*), która przyjmuje formę użycia (*usage*), a ono zaś pozwala sprzeniewierzać się systemowi bez jego opuszczania.

Wyjątkowo adekwatne jest przywołane przez niego porównanie: „W przypadku konsumpcji można niemal powiedzieć, że produkcja dostarcza kapitału, a użytkownicy, podobnie jak lokatorzy, nabywają praw do dokonywania operacji na owym kapitale, nie będąc jego właścicielami" (De Certeau 2008, 31-33). De Certeau pisze, że ta nowa forma konsumpcji „jest podstępna i rozproszona, przenikająca wszędzie, cicha i jakby niewidoczna, gdyż nie ujawnia się za pomocą własnych produktów, ale przez sposób używania produktów narzuconych przez dominujący porządek ekonomiczny" (De Certeau 2008, wstęp, XXXVI). Za taką zatem formę kreatywnej konsumpcji (tu: słuchania) można uznać nową wersję *The Great Pretender* czy inne formy

plądrowania oparte o samplowanie dźwięków. Rację zatem miałby Chris Cutler, który pisząc o plądrofonii, zastanawia się, czy to nie jest nowa idea oryginalności, gdzie oryginalność przez **tworzenie** zastąpiona zostaje oryginalnością przez **konsumowanie**. Ostatecznym efektem jest odwrócenie hierarchii władzy, gdzie to słuchacz przyjmuje rolę autora, a audiofil staje się władcą królestwa dźwięków. Wpisuje się to ponownie w motywacje deklarowane przez Marclaya, który stwierdza, że zawsze wolał występować na **żywo**, choć z użyciem **martwych** nagrań:

> Ludzie rozumieli, skąd bierze się muzyka. To było proste, każdy mógł to zrozumieć, ponieważ wszyscy wiedzieli, jak używać płyt.(…) Technologia [w studio – przyp. K.K.] może czasem tworzyć hierarchię, są technicy… [tu wtrąca się Yasunao Tone] …kompozytor, dyrygent, wykonawca, inżynier dźwięku… [znowu Marclay] A na samym dole tej piramidy są słuchacze, którzy mogą tylko powiedzieć: „Wow, jak on to zrobił?". Wolę, żeby mówili: „O, ja też tak potrafię!" (…) W latach osiemdziesiątych każdy chciał być gitarzystą. Teraz każdy chce być didżejem (Marclay, Tone 2010, 429-430).

Owa apologia amatorstwa, odrzucenie hierarchii władzy, która stawia twórcę wyżej niż odbiorcę dzieła, to proste nawiązanie tak do idei ruchu Fluxus, jak i korzeni punk rocka. Zarówno powszechna dostępność nośnika, jak i sprzętu w erze cyfryzacji sprawia, że stwierdzenie, iż każdy chce być didżejem wymaga uzupełnienia o kolejne. Dziś każdy **może** być didżejem. Ten aspekt popularyzacji kreatywności tym jaśniej widoczny w erze cyfrowej ponownie pod znakiem zapytania stawia status dzieła, z jego oryginalnością i wyjątkowością. Tym samym musi powrócić pytanie o aurę rozumianą w sensie benjaminowskim. To, co z muzyką robią plądrofonicy można uznać za trawestację tytułu kluczowego tekstu Waltera Benjamina – „wprowadzają muzykę w dobę reprodukcji elektronicznej" (Benjamin 1996). Brytyjski krytyk i teoretyk Andrew Goodwin w swoim tekście o tytule również nawiązującym do myśli Benjamina, *Sample and Hold. Pop Music in The Digital Age of Reproduction*, zastanawiając się nad statusem muzyki popularnej w dobie reprodukcji cyfrowej, stwierdza, że los aury potoczył się wręcz odwrotnie, niż przepowiadał to Benjamin. Aura bynajmniej nie zanika.

Reprodukcja cyfrowa inaczej niż reprodukcja techniczna, nie „rozrzedza" aury, co prowadzi do jej absolutnego zaniku, lecz multiplikuje ją tak, że kupując nagranie, nośnik, płytę, każdy staje się właścicielem oryginału, a z nim – jego aury. Dźwięk nagrany nie różni się od dźwięku odtwarzanego. Sama aura, tak jak i nośnik, jest towarem, tak jak on masowo produkowanym i powszechnie dostępnym w procesie dalszego kopiowania, które umożliwia postęp technologiczny (Goodwin 1988, 259). Aura przez Benjamina nierozerwalnie skojarzona była z oryginalnym dziełem, z osobą jego twórcy, z iskrą natchnienia obecną w niepowtarzalnym dziele i nadającą mu jego niemal uświęcony status. W przypadku nośnika nagrań, który zakłada w sobie stworzenie idealnej, bezstratnej kopii o tego typu aurze nie może być mowy. Goodwin pisze, że aura towarzysząca dziełu zostaje tu przeniesiona raczej na osobę jego twórcy i doświadczenie słuchania muzyki na żywo w ramach współtworzonego przez twórcę i odbiorcę wydarzenia, jakim jest koncert (Goodwin pisze głównie o muzyce popowej i rockowej).

Owa multiplikowana aura nagrania powinna czynić bezproblemowym zarówno kopiowanie nośnika, jak i możliwość przekształcania go, co nie niszczy pierwowzoru, lecz dodaje nową jakość do konglomeratu kultury RW. Oryginalne dzieło nie cierpi, a pierwotnego twórcę za amerykańskim kompozytorem Charlesem Ivesem można nazwać *życzliwym pożyczającym*. Oswald przypomina myśl Ralpha Waldo Emersona, która poetycko i celnie zarazem opisuje ową sytuację na poziomie literackim, lecz płynnie pozwala ją przenieść również w świat muzyki: „W tym, co weźmiesz ode mnie – nawet gdy

zmienisz słowa – zawsze rozpoznam swoją myśl. Lecz to, co powiesz sam w oparciu o tę myśl, będzie dla mnie takim samym spodziewanym zaskoczeniem, jakim jest każde dzieło Natury" (Emerson, za: Oswald 2010, 172). Jednak prawo autorskie twardo stoi po stronie starego paradygmatu autorstwa z epoki reprodukcji technicznej, a nie cyfrowej.

Mash-up – Prawo a kultura

Akt powielania oraz wszelkie formy plądrowania dźwięku nadal pozostają problematyczne w świetle prawa amerykańskiego (w polskim wykonywanie kopii na użytek własny jest dozwolone w świetle *Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*, która ustala również zasady cytowania – Art. 29).

W tym kontekście powraca podstawowe pytanie dotyczące relacji między kulturą a prawem. Czy to prawo powinno nadążać za zmieniającą się rzeczywistością kulturową i przystosowywać legislację do nowych warunków? Czy raczej jego zadaniem jest stać na straży tradycji, ustalonego porządku, co niejednokrotnie pociąga za sobą ograniczanie rozwoju kultury? Prawo amerykańskie stoi w zupełnej opozycji do proponowanego przez Chrisa Cutlera uznania, że „nagrania to martwa materia, używanie ich jest jak siedzenie w ruinach i układanie kamieni"[9]. Kto tak postępuje, kierując się kreatywnością i wolnością artystyczną, łamie zasadę prawną. Plądrofonia będąc zatem praktyką artystyczną i estetyczną ma również charakter działania krytycznego, gdyż podważa obowiązujący system prawny i jak pisze Cutler – musi być w pewnym sensie nielegalna. Skutki, jakie przynosi działalność plądrofoników, mają swoje prawne konsekwencje i nabierają realnego wymiaru politycznego.

[9] Wypowiedź pochodzi z wykładu Chrisa Cutlera towarzyszącemu premierze książki *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, jaki miał miejsce 21 września 2010 roku w warszawskiej Zachęcie w ramach cyklu *Krew na liściach*.

Sytuacja jednak powoli się zmienia. Prawnicy-reformatorzy, tacy jak Lawrence Lessig, mówią jednym głosem z nowatorami przetwarzania dźwięku jak didżej Girl Talk (jak w kontrowersyjnym filmie *RIP: Remix Manifesto* w reżyserii Bretta Gaylora). W wymiarze teoretycznym oraz praktycznym i jedni, i drudzy kwestionują obowiązujący kształt prawa autorskiego. Domagają się nie zlikwidowania, lecz właśnie **splądrowania** systemu prawa autorskiego, jego zremiksowania i dostosowania do zupełnie nowej formy, jaką przyjęła kultura w dobie reprodukcji cyfrowej. Byłoby to działanie zgodne z myślą wyrażoną w tytule fundującego plądrofonię tekstu Oswalda *Ulepszone przez czytającego* (por. Oswald 2010). Istotne są tu zmiany, które proponuje Lessig w swoim manifeście – *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce* (Lessig 2009). I tu znowu, jak sam tytuł wskazuje, nie są to idee wywrotowa, rewolucyjne, lecz dostosowujące, nadal pro-systemowe. Lessig proponuje zmiany, które „spowodowałyby, że system sensowniej korzystałby z potencjału technologii cyfrowej" (Lessig 2009, 249).

Społeczeństwo otwarte na kulturę remiksu opartą o szeroko rozumianą ideę plądrofonii staje się bardziej twórcze, otwierając się i przyzwalając na przetwarzanie swoich dokonań. Ujęte w kategorie prawne i postulaty działań estetyczne idee stojące za działalnością plądrofoników nabierają praktycznego wymiaru. Lessig proponuje między innymi dekryminalizację kopiowania. Akt ten podważałby zasadność copyrightu, czyli prawa do kopiowania właśnie, ale „skoro kopiowanie jest tak powszechne jak oddychanie", jak pisze Lessing (Lessig 2009, 264) jego regulacja na poziomie federalnym sięga za daleko. Deregulacji, którą postuluje Lessig, w dalszym ciągu przyświeca tu zasada pro-systemowa – wskazuje on, jak wielką oszczędnością dla systemu byłoby wprowadzenie postulowanych zmian. W tekście ciągle wskazuje na „absolutne marnotrawstwo zasobów ekonomicznych" (Lessig 2009, 265), którego dałoby się uniknąć, modyfikując działanie systemu.

Innym, najistotniejszym z punktu widzenia twórców, postulatem jest przeniesienie decyzji o ochronie własnego utworu z powrotem (tak jak stanowiło prawo amerykańskie do 1976 roku) na stronę oryginalnego twórcy, który na mocy licencji (system licencyjny Creative Commons) decydowałby, co może dziać się z jego gotowym dziełem. Wymaga to jasnego określenia, kto jest właścicielem danego utworu, ale z drugiej strony w przypadku braku roszczeń ze strony twórcy, umożliwia swobodny dostęp do dzieła, które staje się po określonym czasie częścią domeny publicznej. Ta zmiana sprawia, że **to, co znalezione – staje się faktycznie niekradzionym**.

Outro

John Oswald, choć za darmo rozpowszechniał płytę *Plunderphonics*, został sądowym nakazem zmuszony do zniszczenia wszystkich kopii. Jednak w zeszłym roku we wrześniu przy okazji premiery książki *Kultura dźwięku* w Warszawie odbyło się spotkanie Chrisem Butlerem, blisko współpracującym z Oswaldem. W trakcie spotkania w Galerii Zachęta Cutler pokazał uczestnikom płytę Oswalda, a później włączył jego wersję *The Great Pretender* Dolly Parton. Grandmaster Caz i Disco Wiz dziś uznawani są za pionierów i klasyków hip-hopu. Niektórzy z organizatorów nielegalnych imprez w północnej Anglii jak Rob Tissera to czołowe postaci sceny tanecznej. Są bohaterami filmów dokumentalnych.

BIBLIOGRAFIA

Adorno T. (1941), *On popular music* [w:] *On record. Rock, pop and the written word*, ed. S. Firth, A. Goodwin, London and New York.

Benjamin W. (1996). *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, przeł. J. Sikorski [w:] W. Benjamin, *Anioł historii. Eseje, szkice, fragmenty*, Poznań.

Brewster B., Broughton F. (2010). Record Players: DJ Revolutionarties, DJHistory.com.

Cutler Ch. (2010). *Plądrofonia, w: Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, Warszawa.

De Certeau M. (2008). *Wynaleźć codzienność*, Kraków.

Goodwin A. (1988). *Sample and Hold. Pop Music in The Digital Age of Reproduction* [w:] *On record. Rock, pop and the written word*, ed. S. Firth, A. Goodwin, London and New York, 1990.

Lessig L. (2009). *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, Warszawa.

Marclay Ch., Tone Y. (2010). *Płyta, kompakt, analogowe, cyfrowe* [w:] *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, Warszawa.

Oswald J. (2010). *Ulepszone przez pożyczającego: etyka muzycznego długu*, w: *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*, Warszawa.

Poschardt U. (1998). *DJ Culture*, DJHistory.com

Queneau R. (2008). *Ćwiczenia stylistyczne*, Warszawa.

Strinati D. (1998). *Wprowadzenie do kultury popularnej*, Warszawa.

Storey J. (2003), *Studia kulturowe i badania kultury popularnej*, Kraków.

Esej Ralpha Waldo Emersona *Quotation and Originality* na: http://www.emersoncentral.com/quotations.htm, odczyt: maj 2011.

FILMOGRAFIA

VH1 Rock Docs: NY77: The Coolest Year in Hell, reż. Henry Corra, 2007.

High on Hope, reż. Piers Sanderson, 2010.

RIP: Remix Manifesto, reż Brett Gaylor, 2008.

Wywiad z Christianem Marclayem dla telewizji internetowej Roulette TV, na: http://www.youtube.com/watch?v=QVr-_lGxib4&feature=related, odczyt: maj 2011.

KRZYSZTOF GAWLAS

Remiks – narzędzie w warsztacie kompozytorskim

Prezentacja technik wykorzystanych w utworze Nokturn wg op. 48 nr 1 F. Chopina na dwa fortepiany Disklavier lub fortepian i *live electronics*.

Przedstawiony zostanie utwór na fortepian i *live electronics*, w którym środki kompozytorskie ograniczają się do przetwarzania zastanego materiału – Nokturnu c-moll Chopina op. 48 nr 1. Przetworzenia dotyczą aspektów wysokościowych i czasowych, przy czym ogólne ramy formalne utworu pozostają zbieżne z pierwowzorem. Efekt finalny jest tak dalece odmienny od utworu Chopina, że aby skłonić słuchacza do poszukiwania odniesień, zdecydowałem się oznaczyć źródło w tytule.

Geneza utworu

Krzysztof Czaja i Andrzej Kopeć ze Studia Komputerowego UMFC, przy okazji obchodów Roku Chopinowskiego, zorganizowali koncert, który miał łączyć chopinowskiego ducha muzyki fortepianowej ze współczesnymi technikami komputerowymi. Cechą szczególną tego koncertu miała być rezygnacja z nieodłącznego, jak się wydaje, elementu instrumentalno-komputerowych koncertów, jakim są głośniki. Udało się to osiągnąć dzięki uprzejmości firmy Yamaha, która specjalnie na ten koncert wypożyczyła dwa fortepiany Disklavier. Są to koncertowe fortepiany wyposażone w mechanizm i urządzenie elektroniczne, które pozwalają rejestrować lub wysyłać do komputera informacje o wciśniętych przez pianistę klawiszach, jak również otrzymując taki sygnał z zewnątrz – grać na instrumencie bez udziału pianisty. Autorowi zaproponowano więc napisanie utworu przeznaczonego na dwa fortepiany, z których na jednym gra pianista, a drugi gra sam. Ze względu na fakt, że możliwość wykorzystania dwóch fortepianów Disklavier nieczęsto może się przydarzyć, powstała również wersja utworu na zwykły fortepian i *live electronics*, czyli partię komputerową realizowaną na żywo.

Zapożyczenia w muzyce (historia)

Techniki wariacyjne, jak w teorii muzyki określa się wszelkiego rodzaju przekształcenia istniejącego materiału (najczęściej melodycznego i harmonicznego, ale mogą dotyczyć dowolnych elementów muzycznych), znane są w muzyce od zarania dziejów (Podhajski 1991, 103-4). Każdą interpretację melodii wprowadzającą modyfikacje można traktować jako nową wartość. Ozdabianie, figuracje, dodawanie głosów, wprowadzanie i przekształcanie harmonii, zmiana kontekstu rytmicznego, przekształcenia fakturalne – to tylko przykładowe sposoby dodawania wartości artystycznej do funkcjonującego już w przestrzeni sztuki muzycznej materiału. Spośród najbardziej znanych przykładów wykorzystania technik wariacyjnych należałoby wymienić: *Wariacje Goldbergowskie* BWV 988 J.S. Bacha, *Wariacje* B–dur op. 2 na temat *La ci darem la mano* F. Chopina czy *Wariacje na temat Paganiniego* W. Lutosławskiego. Ten ostatni przykład jest szczególnie interesujący w kontekście remiksu, ponieważ kompozytor wykorzystał tu prawie cały materiał *Kaprysu* nr 24 N. Paganiniego, opracowując go jedynie harmonicznie i fakturalnie.

Cechy szczególne remiksu

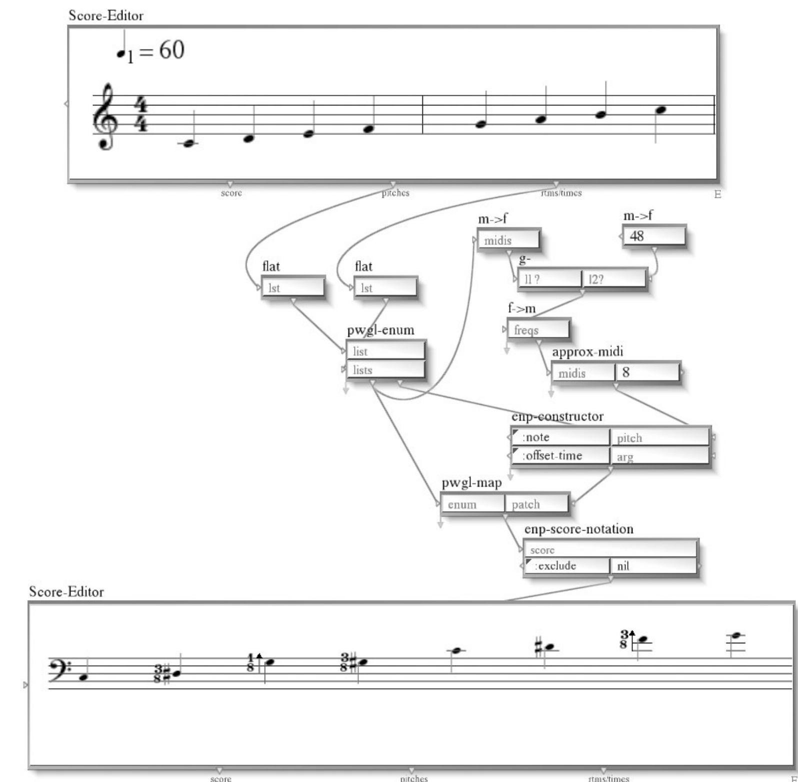
Słowo „remiks" oznacza powtórny „miks". W technice nagrań dźwiękowych oznacza to ustalenie proporcji głośności poszczególnych partii instrumentalnych czy wokalnych za pomocą urządzenia elektronicznego zwanego mikserem. Miksery posiadają możliwość wykorzystania efektów dźwiękowych, takich jak filtry, chorus, echo czy pogłos, dzięki którym brzmienie poszczególnych partii może być modyfikowane. W tym pierwotnym znaczeniu zakres słowa „remiks" nie obejmuje zmian czasowo-formalnych, możliwych do wprowadzenia w gotowym nagraniu, które określa się słowem „montaż". Rozwój technik studyjnych, spowodowany głównie wprowadzeniem komputerów do studia nagrań, zatarł te rozgraniczenia.

Wybrane środki kompozytorskie, zastosowane w utworze Nokturn wg op. 48 nr 1 F. Chopina

Na kilku przykładach przedstawione zostaną środki kompozytorskie wykorzystane w utworze. Nie jest to lista kompletna, wykaz ograniczono do środków, które przypominają studyjne środki techniczne wykorzystywane przy tworzeniu remiksów.

Przesuwnik widma jest efektem dźwiękowym, powodującym przesunięcie wszystkich składowych dźwięku o określoną liczbę herców, co pociąga za sobą zmianę proporcji harmonicznych pomiędzy składowymi dźwięku. Dzięki takiemu przekształceniu otrzymujemy drastyczną zmianą brzmienia i harmonii. Efekt ten można osiągnąć na instrumencie muzycznym przekształcając wysokość dźwięku określoną w skali muzycznej na częstotliwość, dodając lub odejmując wartość przesunięcia w hercach i ponownie zamieniając otrzymany wynik na wysokość dźwięku w skali muzycznej. Tę żmudną czynność można ułatwić, powierzając ją programowi komputerowemu. Poniższy przykład przedstawia przekształcenie skali C-dur, został

on napisany w języku programowania PWGL (Laurson, Kuuskankare, Norilo 2009).

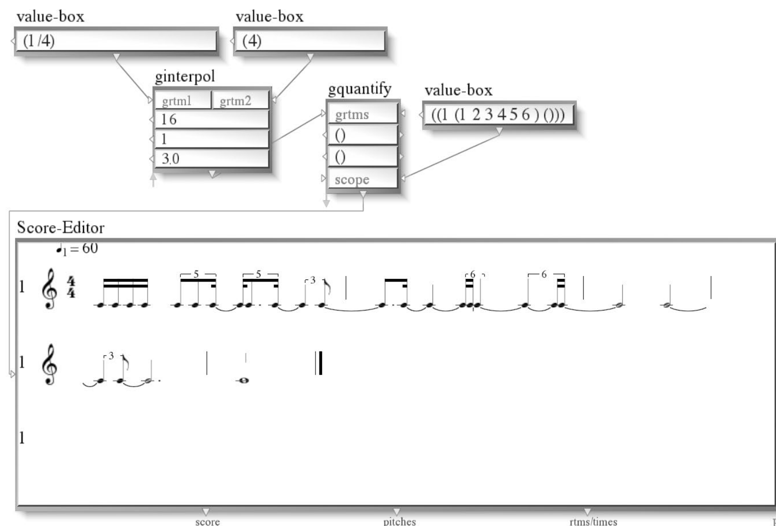


Przesunięcie gamy C-dur o 130,8127826503 Hz w dół
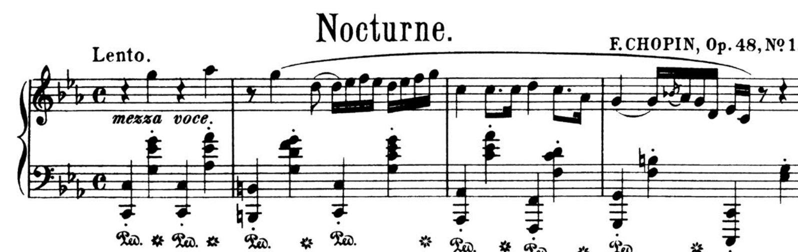
Górna pięciolinia przedstawia gamę C-dur w oktawie razkreślnej, która ulega przekształceniu – przesunięciu w dół o częstotliwość odpowiadającą c w oktawie małej (48 według skali midi, czyli 130,8127826503 Hz). Wynik przekształcenia przedstawia dolna pięciolinia. Przekształcone dźwięki nie pokrywają się ze strojem równomiernie temperowanym, w zapisie nutowym zostały aproksymowane

do 1/8 tonu. Zwraca uwagę fakt, że dźwięki c i g po przesunięciu tworzą konsonansowe interwały (oktawy i kwinty), pozostałe tworzą interwały dysonansowe o różnym stopniu szorstkości. Ten typ przekształcenia harmonicznego powoduje swoiste zakrzywienie tonalności, będąc jednocześnie percepcyjnie uchwytnym jako nowa tonalność o nowej strukturze hierarchicznej.
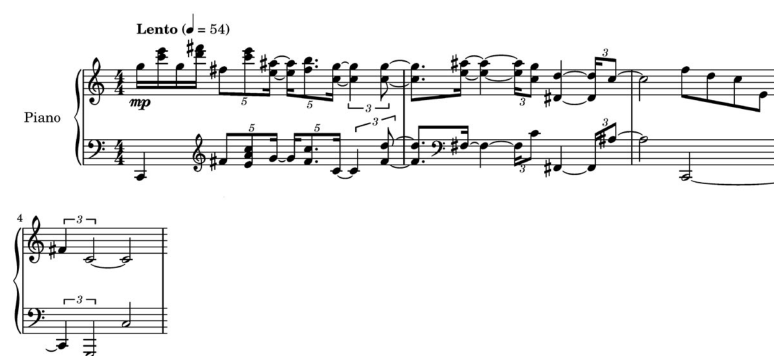
Rytm pierwszego fragmentu (Chopin t. 1-24, Gawlas t. 1-28) został przekształcony w następujący sposób: w poszczególnych frazach zastosowano ritardanda (później również acceleranda) poprzez interpolacje wartości rytmicznych odpowiadających ćwierćnutom u Chopina. Efekt ten przywodzi na myśl zmianę prędkości przesuwu taśmy magnetofonowej lub *scratching* (ręczne napędzanie i zwalnianie płyty w gramofonie), jednak tutaj wpływa on jedynie na zależności czasowe, nie zmieniając wysokości dźwięku. Szkielet rytmiczny pierwszej frazy (Chopin t. 1-4, Gawlas t. 1-4) powstał dzięki poniższemu algorytmowi.



Interpolacje rytmiczne w pierwszych taktach utworu



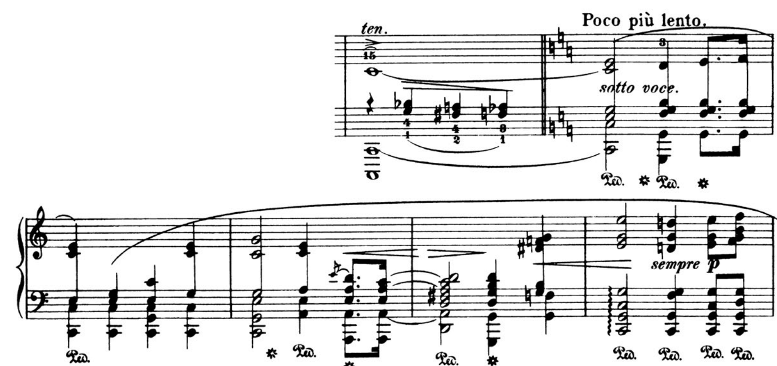
Przykład 1-1: Chopin, Nokturn c-moll op. 48, nr 1, t. 1-4 (Ed. G. Schirmer). Melodia z akompaniamentem akordowym w stałym pulsie ćwierćnutowym



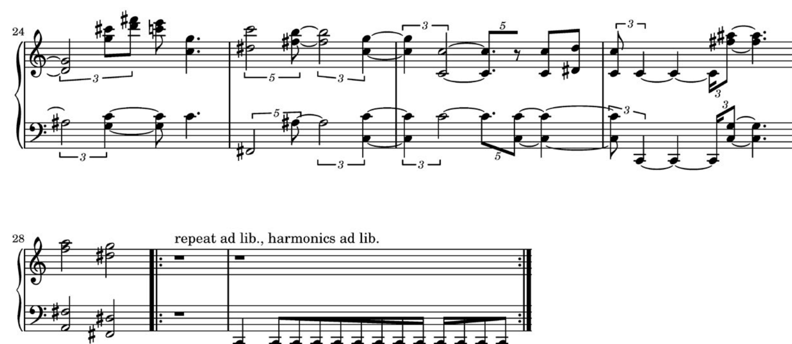
Przykład 1-2: Gawlas, Nokturn wg. op. 48, nr 1 F. Chopina, t. 1-4 przekształcenie harmonii przez przesuwnik widma, ritardanda poprzez interpolacje wartości rytmicznych

W pracy nad utworem wykorzystano wielokrotnie nagranie nokturnu Chopina i jego przetworzeń za pomocą różnego rodzaju efektów dźwiękowych. Zastosowano analizę widmową takiego fragmentu i możliwość automatycznej transkrypcji takiej analizy, zapisanej w formacie SDIF (Wright, Chaudhary, Freed, Khoury, Wessel 1999) dokonanej przez PWGL. W kolejnym przykładzie z Chopina w partii fortepianowej pozostawiono tylko powtarzaną nutę C w basie, którą pianista *ad libitum* ozdabia flażoletami. Towarzyszą temu dźwięki

drugiego Disklaviera lub partii komputerowej, będące przekształconym echem taktów 27-28 (Gawlas), które odpowiadają taktowi 24. u Chopina.



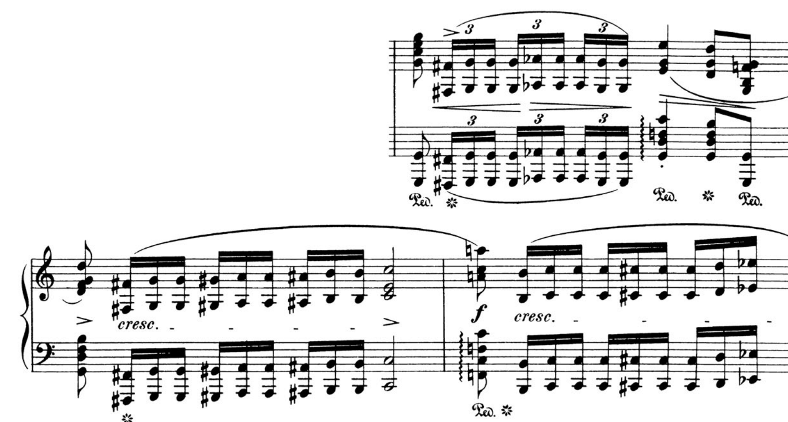
Przykład 2-1: Chopin, t. 24-29



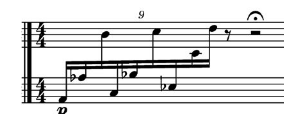
Przykład 2-2: Gawlas t. 27-28 odpowiada t. 24. u Chopina; t. 30 – flażolety na strunie C
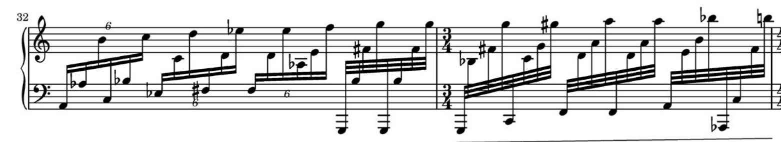
Następne dwa przykłady mają bardziej „kompozytorski" charakter. Co prawda, jak w całym utworze, został tu wykorzystany do przekształceń harmonicznych przesuwnik widma, faktura została jednak
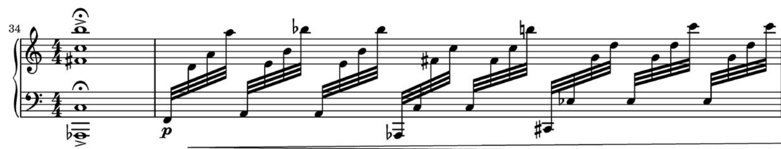
ukształtowana bez dodatkowych efektów czy algorytmów. Z chopinowskiego oryginału taktów 39-50 wykorzystano jedynie chromatycznie wstępujące i opadające oktawy w rytmie triolowym. Oktawy po przesunięciu widma stają się interwałami dysonującymi (np. w takcie 31. nony i septymy). Współbrzmienia zostają rozłożone w arpeggia. Wybrzmieniom motywów (na fermatach) towarzyszą echa drugiego fortepianu lub partii elektronicznej.
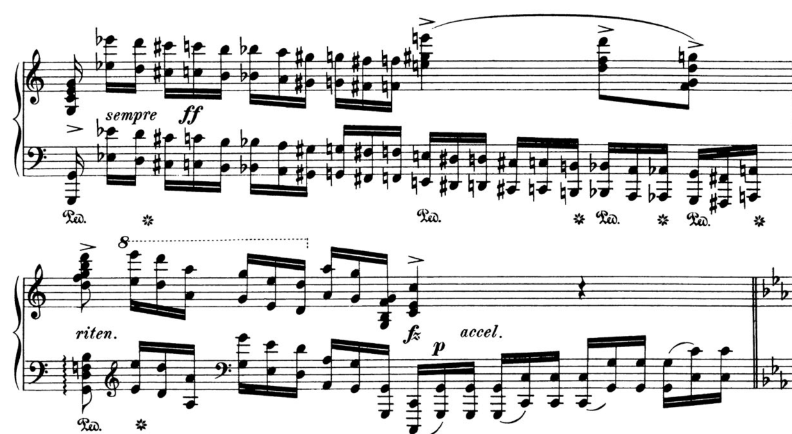


Przykład 3-1: Chopin t. 39-41 – dodane do melodii motywy w rytmie triolowym
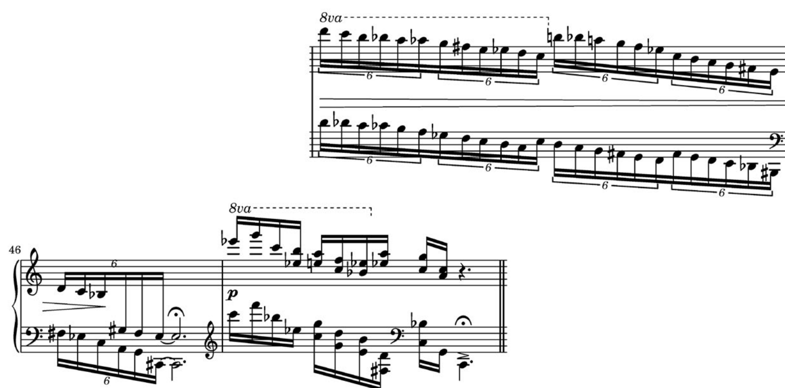






Przykład 3-2: Gawlas t. 31-35 – przekształcenie motywów, bez melodii

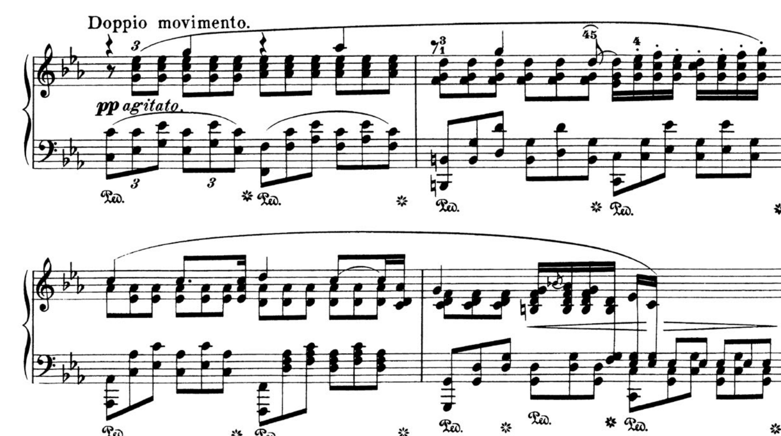


Przykład 4-1: Chopin, t. 49-50 – jak poprzednio, motywy chromatyczne opadające
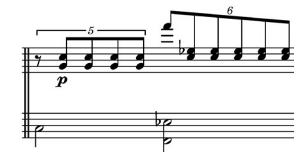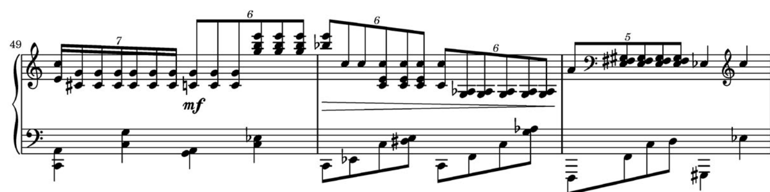


Przykład 4-2: Gawlas, t. 45-47 – jak poprzednio

Kolejny fragment został przetworzony w następujący sposób: analizę nagrania „próbkowano" w równych odstępach czasu, nie pokrywających się jednak z rytmem oryginału, wybierając kolejne współbrzmienia i przyporządkowując kolejnym półnutom. Pulsacja rytmiczna jest tu zmienna i zależy od głośności poszczególnych „próbek" – im głośniejsza, tym gęstszy rytm. Faktura przypomina Chopinowski oryginał. Zachowana jest ciągłość harmoniczna tego fragmentu, jednak elementy melodyczne i rytmiczne ulegają zatarciu.
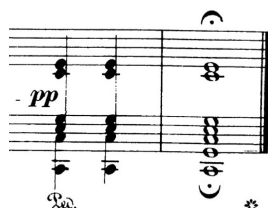


Przykład 5-1: Chopin, t. 51-54 – powrót I tematu, akompaniament w rytmie triolowym



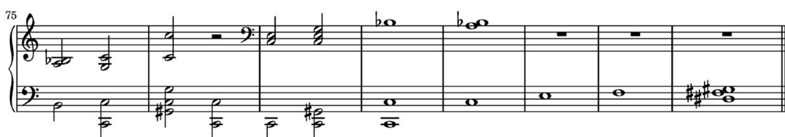


Przykład 5-2: Gawlas, t. 48-51 – wykorzystanie współbrzmień harmonicznych z nagrania powyższego fragmentu Chopina w odstępach czasu odpowiadających półnucie, gęstość rytmiczna zależna od dynamiki.

Nagranie akordów stanowiących zakończenie utworu Chopina zanalizowano bardzo dokładnie, zwracając uwagę na szczególne efekty brzmieniowe związane z rezonansem strun fortepianu, przez co trzykrotnie powtórzony ten sam akord u Chopina stał się sekwencją 10 kolejnych współbrzmień. Rezultat przypomina efekt *time stretching* z modulacją barwy dźwięku. Sekwencji towarzyszą echa w partii elektronicznej (lub Disklavier).



Przykład 6-1: Chopin, t. 78-79 – zakończenie utworu



Przykład 6-2: Gawlas, t. 75-82 – rozszerzona kadencja kończąca utwór

Partia elektroniczna

Partia fortepianu spełnia rolę wiodącą w utworze, jednak o finalnym brzmieniu decyduje jej współistnienie z partią elektroniczną. Jak wspomniano, istnieją dwie wersje utworu – na dwa fortepiany Disklavier, w tym przypadku pianista gra na jednym z nich i poprzez system komputerowy steruje drugim, oraz na fortepian i *live electronics* – w tej wersji dźwięk fortepianu jest przetwarzany przez program komputerowy, a także są odtwarzane inne, przygotowane wcześniej, dźwięki. W obu wersjach wymagany jest operator komputera, którego zadaniem jest uruchamianie określonych sekwencji w określonych w partyturze miejscach. Drugi Disklavier lub partia komputerowa stanowi harmoniczne i fakturalne rozszerzenie partii fortepianu.

Podsumowanie

Przedstawione przykłady wykorzystanych w utworze środków kompozytorskich mogłyby sugerować, że Nokturn jest po prostu remiksem utworu Chopina. Jest to w dużym stopniu prawdą, mimo że nie był to główny zamysł prekompozycyjny. Forma utworu jest zbieżna z formą utworu Chopina, wiele spośród zastosowanych tu technik można traktować jako „efekty dźwiękowe" podobne do tych, jakie wykorzystuje się w studio nagrań, jednak obraz dźwiękowy Nokturnu znacznie odbiega od źródła. Ma to związek z zastosowaniem zakrzywionego przez przesuwnik widma pola harmonicznego, zmianą proporcji czasowych, przekształceniami faktury oraz z wykorzystaniem partii elektronicznej – czysto komputerowej lub drugiego fortepianu. Techniki kojarzone z remiksem stanowią uzupełnienie gamy środków kompozytorskich możliwych do zastosowania w wypowiedzi artystycznej kompozytora.

Nagranie utworu jest dostępne pod adresem:
http://soundcloud.com/krzysztof-gawlas/nokturn

Podhajski M. (1991). *Formy muzyczne*, Warszawa.
Laurson M., Kuuskankare M., Norilo, V. (2009). *An Overview of* PWGL, *a Visual Programming Environment for Music*, „Computer Music Journal", Vol. 33 Issue 1.
Wright M., Chaudhary A., Freed A., Khoury S. i Wessel D. (1999). *Audio Applications of the Sound Description Interchange Format Standard*. Audio Engineering Society 107th Convention, Nowy Jork.

EWA DRYGALSKA

Samplując kino blaxploitation w hip-hopie

Muzyczne zapożyczenia (sample) od początku stanowiły podstawę gatunku muzycznego i kultury, jaką jest hip-hop. Powstały pod koniec lat siedemdziesiątych konglomerat kulturowy, na który składają się: rap (muzyka), graffiti (sztuka), breakdance (taniec), pomógł w uformowaniu się tożsamości afroamerykańskiej oraz *new political consciousness*. Kultura i muzyka hip-hopu wyłoniła się jako kwintesencja popkultury tej dekady. Poza oczywistymi odniesieniami dla hip-hopu, takimi jak funk, soul czy rythm and blues, istnieje mało poznane, acz bogate źródło dla kulturowych zapożyczeń, których dokonał hip-hop. Jest nim niezależny nurt kina amerykańskiego – blaxploitation. Hip-hop samplował nie tylko ścieżki dźwiękowe filmów blaxploitation (bezpośrednio), ale również wartości, modę, idee seksualności i płci (zapożyczenia kulturowe).

Blaxploitation miał ogromny estetyczny oraz społeczny wpływ na czarną społeczność w latach 70. Był pierwszym kinem tworzonym (przynajmniej w swoich początkach) przez twórców afroamerykańskich oraz nakierowanym na czarnego odbiorcę. Filmy tego nurtu odzwierciedlały sytuację czarnej społeczności w postindustrialnych miastach Stanów Zjednoczonych. Skupiały się na życiu w getcie, przemocy, problemach rasowych, niesprawiedliwości społecznej, ale

i wyłaniającej się powoli świadomości odrębności i dumy z kultury afroamerykańskiej. Rap, szczególnie ten z Zachodniego Wybrzeża (Los Angeles), powiela te tematy, a estetyka całego gatunku reinterpretuje poszczególne elementy zaczerpnięte z kina. W moim tekście przyjrzę się najważniejszym aspektom tego kulturowego samplingu, takim jak:

– Glamuryzacja getta,
– Pojęcia męskiej i żeńskiej seksualności. Figura „alfonsa" (*pimp*) i *Fly Girl*,
– Moda: bling, samochody, futra, krzykliwa biżuteria.

Spróbuję również wykazać, jak kultura popularna początku lat 70. była ważna dla rozwoju muzyki hiphopowej.

Przez ponad dwadzieścia pięć lat hip-hop zgromadził kulturowy leksykon słownictwa, tradycji oraz pewnych charakterystycznych cech. Teksty utworów hiphopowych obfitują w historię, krytykę polityczną, aluzje czy sarkazm. Kultura hiphopowa ceni oraz kultywuje swoją pamięć i przeszłość w taki sposób, że teksty oraz obrazy tych utworów z lat 70. oraz 80. są ciągle dostępne i używane przez składy hiphopowe do dzisiaj. To, co nazywamy *old schoolem*, to kolekcja sampli oraz muzycznych inspiracji funkiem, soulem czy R&B z repertuaru takich artystów, jak James Brown, Isaac Hayes, Curtis Mayfield czy George Clinton. Dla wielu raperów i didżejów jest to punkt odniesienia, w tradycji afroamerykańskiej ważny historycznie i kulturowo moment budzenia się czarnej świadomości i autentycznej tożsamości.

Kiedy około 1981 roku pierwszy emulator (sampler) pojawił się w Stanach Zjednoczonych, wraz z rozwojem technologii stało się możliwe przechowywanie i manipulowanie dźwiękami, które już powstały. Jak głosi legenda, pierwszy *beat* użyty w hip-hopie, wysamplowany ze starego utworu, a który później stał się podstawą do produkcji muzycznych podkładów, został odkryty przypadkowo (około 1982 roku przez Marleya Marla – amerykańskiego producenta) podczas zabawy z emulatorem.

Przed pojawieniem się hip-hopu producenci używali samplingu jako narzędzia zastępczego dla żywych instrumentów. Producent muzyczny mógł wysamplować brakujący fragment z innego utworu, starając się zakamuflować jego sztuczność w trakcie obróbki. Jednakże producenci hiphopowi używali części innych utworów w zupełnie innych celach. Umieszczenie cudzego brzmienia w nowym kontekście było podstawą tego, co nazywamy hip-hopem. Elastyczność, jaką dał sampling wychowanym na hip-hopie artystom, pozwalała na tworzenie utworów nie tylko odwołujących się do tradycji rapu, ale i poszerzającą ją. Złożoność dostępnych dźwięków i nagrań oraz rozwijające się techniki i narzędzia do samplowania, sprawiły, że żywe instrumenty były tylko uzupełnieniem procesu tworzenia muzyki. Utwory przestały być wyłącznie nagranymi instrumentami, ale stały się kolekcją już wykonanych i znalezionych dźwięków.

Technologia samplingu przy produkcji i nagrywaniu muzyki hiphopowej odgrywała kluczową rolę, tak jak dla rythm and bluesa w latach 50. – gitara elektryczna i basowa lub syntezator dla Steve'a Wondera w latach 70.

W książce *That's the Joint! The Hip-Hop Studies Reader* Mark Anthony Neal przekonuje, że sztuka samplowania w hip-hopie jest związana z afroamerykańską/afrykańską diasporyczną estetyką, która drobiazgowo wybiera dostępne media, teksty i konteksty w celach performatywnych (wykonania oraz spektaklu). Gramofon oraz mikser umieszczają utwór w centrum hiphopowego spektaklu, wywracając idee muzycznej wirtuozerii do góry nogami, przez użycie wcześniej już nagranego materiału nie tylko jako rytmu, ale także melodii i harmonii. Hip-hop zwraca uwagę na kreatywność w znajdowaniu nowych źródeł, rekombinowaniu niezwykłych dźwięków oraz umieszczaniu rozpoznawalnych elementów w nowym kontekście, aby tworzyć nowe znaczenia. Sampling nie oznacza literalnego kopiowania, ale

raczej dialog, krytykę, parodię lub komentarz do oryginalnego dzieła. Muzyczne zapożyczenia lub sample były sposobem na stworzenie pewnego rodowodu pomiędzy hip-hopem i innymi starszymi afroamerykańskimi gatunkami muzycznymi, jak funk, soul czy rythm and blues. Didżeje, którzy samplują z tak zwanej *old school*, próbują połączyć hip-hop z bardziej szanowaną tradycją czarnej muzyki. Hip-hop opiera się więc na umiejętności odkopywania i docierania do bogatej tradycji afroamerykańskiej diaspory przez sampling. Samplowanie stało się metaforą Robin Hooda w narracji afroamerykańskiej, w której to hiphopowi producenci, używając nagrań pochodzących z tradycji czarnej muzyki, niejako zwracają je w ręce czarnych raperów i całej społeczności (Hess 2007, 89). Sampling uprzywilejowuje lokalne i specyficznie czarne znaczenia, historycznie sprzymierzone z pojęciami oporu i odzyskiwania. Hip-hop jest określany jako kontrkultura, której celem było odzyskanie utraconego – poprzez segregację, rasizm oraz ekonomiczną marginalizację – miejsca w społeczeństwie.

Większość sampli używanych przez wykonawców hiphopowych jest zapożyczana od innych czarnych artystów. Czy będzie to jazz, blues, funk czy soul, w trakcie tego procesu tworzy się pewna kolektywna pamięć, która ma spajać całą tradycję muzyki afroamerykańskiej i odwoływać się do wartości, które ze sobą niosła.

Lata siedemdziesiąte, do których w największym stopniu hiphopowcy się odwołują, były naznaczone silnym piętnem politycznym. Około 1965 roku ruch praw obywatelskich w USA zaczął się dzielić. Jeśli wcześniej duchowym przywódcą ruchu na rzecz praw obywatelskich był pokojowo i asymilacyjnie nastawiony Martin Luter King, tak począwszy od sierpnia 1965 roku przez największe amerykańskie miasta przetoczyła się fala przemocy; były to zamieszki na tle rasowym, które pochłonęły wiele ofiar śmiertelnych, szczególnie wśród protestujących przeciw rasizmowi Afroamerykanów. Już w następnym roku do powszechnego obiegu weszło hasło *Black Power* („czarna siła") oraz radykalne ugrupowania polityczne odrzucające pokojowe rozwiązania

Kinga i biały *american dream*. W tym samym roku powstają Czarne Pantery oraz dochodzi do głosu lider czarnej społeczności z drugiego końca ideologicznej barykady – Malcom X. W takich warunkach na gruncie amerykańskim rozwinął się nowy nurt intelektualny – *New Black Consciousness*, opierający się na dumie z czarnego koloru skóry (Tindall 2002, 1263). W kulturze popularnej ten nowy afrocentryczny sposób myślenia o własnej rasie unaoczniał się między innymi w modzie na fryzury afro, garnitury sportowe, wysokie obcasy, ale również w wzmożonej konsumpcji narkotyków i wolności seksualnej. Dla wielu Afroamerykanów sposobem na wyrażenie samych siebie stała się miłość do narkotyków, seksu oraz muzyki soul i funk.

Te gruntowne zmiany w afroamerykańskiej kulturze pojawiły się również w filmie, w gatunku blaxploitation. Nowy gatunek filmowy, powstały na przestrzeni lat 1970-1979, posługiwał się stereotypami na temat Czarnych, przerysowując je i wyolbrzymiając, co miało na celu zerwanie ze starym i rasistowskim myśleniem na ich temat. Kino blaxploitation pozostawało w bliskim związku z polityką. Krążyły wieści, że film Melvina Van Peeblesa *Sweet Sweetback's Baadassss Song* (1971) był sponsorowany między innymi przez ruch Czarnych Panter.

Wykorzystując innowacyjne podejście komika Richarda Pryora w obśmiewaniu problemu rasy, twórcy filmów blaxploitation mieli na celu odstereotypizowanie afroamerykańskiego wizerunku. Hip-hop, podobnie jak kino blaxploitation, „reprezentuje strategię oporu przeciwko czarnej klasie średniej oraz sprzeciw wobec powstawania kierowanego zasadami korporacyjnymi przemysłu muzycznego i masowej komodyfikacji czarnej kultury" (Neal 2004, 365). W przypadku kina blaxploitation negatywnym punktem odniesienia był mainstreamowy nurt w czarnym kinie, reprezentowany przez Sidneya Poitiers i Billa Cosby'ego – czyli ugrzeczniona wersja bycia Czarnym, akceptowalna przez białą widownię.

Filmy blaxploitation nie pozostawiły po sobie wiele wartościowych arcydzieł kinematografii, sytuując się raczej w obrębie taniego

kina klasy B, miały natomiast ogromny kulturowy wpływ na czarną społeczność, ustanawiając pewne archetypy, które do dzisiaj obserwujemy w całej czarnej popkulturze.

Pierwszym filmem uznanym za blaxploitation był obraz Melvina Van Peeblesa z 1971 roku, *Sweet Sweetback's Baadassss Song*. Ustanowił on pewien prototyp dla filmów tego gatunku, wprowadzając takie elementy, jak seks, narkotyki, zbrodnię i karykaturalne przedstawienia zarówno Białych, jak i Czarnych. Fabuły większości filmów opierały się na gloryfikacji męskości w typie *macho*. Bohaterami filmów byli zazwyczaj alfonsi, dilerzy narkotyków lub kryminaliści różnej prominencji. Czarna męskość definiowana była przez bogactwo i seksualną sprawność. Przestrzenią, w której rozgrywały się fabuły tych filmów, było centrum życia afroamerykańskiej społeczności, czyli getto. Getto (czy też – jak nazywają je badacze z kręgu *afro-american studies* – Czarna Sfera Publiczna) powstało w wyniku nieudanej polityki „miejskiego odnowienia". We wczesnych latach 70. polityka ta zakładała masowe relokacje kolorowych bezrobotnych z różnych części miasta do jednej dzielnicy, jak na przykład stało się to w przypadku Nowego Jorku i południowego Bronksu. Czarna klasa pracująca i biedota zostały zmarginalizowane oraz wyizolowane z centrum, rozumianego nie tylko jako najważniejsza część miasta, ale też główny ośrodek pracy i kultury. W warunkach rosnącego ubożenia i wysokiego bezrobocia czarne społeczności zostały również „pozbawione kontaktu z kulturą głównego nurtu" (Neal 2004, 367). W odpowiedzi na biedę, brak zatrudnienia oraz ekonomiczną izolację w gettach, powstał alternatywny ekonomicznie rynek, gdzie szerzyły się kradzież, prostytucja i handel narkotykami. Alfonsi, dilerzy, paserzy stali się odpowiednikami prominentnych biznesmenów, a getto centrum czarnej tożsamości, która poza modą i językiem wyrażała się także w muzyce. Fabuły filmów blaxploitation działy się zawsze w gettach, afirmując tzw. *street life*, czyli życie na ulicy. Hip-hop kładzie duży nacisk na pochodzenie artystów. Getto jest więc widziane jako główne źródło autentycznej czarnej tożsamości, a dzielnica lub okolica jako wyznacznik indywidualności, który odróżnia raperów na przykład z Los Angeles od tych z Nowego Jorku. Raperzy – którzy w swoich tekstach kładą nacisk na dzielnicę oraz okolicę (*neighborhood*), z której pochodzą – przywrócili getto do społecznej świadomości (Demers 2003, 55). Hip-hop stanowił więc odpowiedź na postępującą erozję lokalnych społeczności w postindustrialnym mieście. Badacze kultury afroamerykańskiej podkreślają znaczenie „ulicznego życia" jako przestrzeni, w której Czarni mogą obserwować i być obserwowanymi. Stuart Hall argumentował, że styl i *look* sam w sobie stał się celem. Stylizacja ciała, ubiór, fryzura, sposób mówienia i chodzenia, a nawet stania, stały się kodem i sposobem identyfikacji (Hall, 109). Mieszanka estetyki bogactwa i klasy wyższej z niższymi warstwami społecznymi miał być sposobem na odrzucenie ideału klasy średniej. *Pimp look* wyrósł ze sprzeciwu wobec dominującego porządku społecznego opartego na protestanckich wartościach etyki i pracy (Quinn 2001, 218). W filmach blaxploitation oraz innych tekstach kultury postać alfonsa urosła do rangi popkulturowej ikony. Jej cechy charakterystyczne to ostentacyjne ubranie, luksusowy samochód i kuso ubrane prostytutki (*hos*). Taki zestaw emblematów został wybrany między innymi do plakatu promującego film *The Mack* Michaela Campusa z 1973 roku. Goldie The Mack znajduje się w jego centrum, ubrany w białe futro i wielki kapelusz, trzymając w dłoni plik banknotów, otoczony przez cztery wspaniałe prostytutki: dwie czarne i dwie białe. W tle za postaciami znajduje się luksusowy ogromny samochód. Producenci filmu wybrali taki sposób prezentacji i sprzedaży filmów o alfonsach, przy okazji ustanawiając pewna ikonografię i klasyk, który zakorzenił się w kulturze popularnej.

Raper, którego prawdziwe nazwisko brzmi Tracy Marrow, przyjął swoje sceniczne imię Ice-T jako hołd oddany Icebergowi Slim – autorowi pierwszej, niezwykle popularnej, opublikowanej w 1969 roku, autobiograficznej powieści o życiu alfonsa: *Pimp: The Story of My Life*. Ice-T odwołuje się w swojej muzyce bezpośrednio do mitologii

alfonsa, jednakże większość raperów korzysta z ikonografii zaprezentowanej przez bohaterów kina blaxploitation. Właściwie trudno byłoby znaleźć hiphopowy teledysk, w którym nie pojawiałyby się luksusowe samochody, banknoty, czarne i białe skąpo ubrane tancerki czy ostentacyjna biżuteria. Raperzy reprezentujący różne hiphopowe style i podgatunki sięgają do wspólnych odniesień zapożyczonych z ikonografii kina blaxploitation. Najbardziej są one zauważalne w stylu gangsta rap lub g-funk. Głównym ośrodkiem gangsta rapu są rejony Los Angeles, gdzie swoją karierę solową zaczynał między innymi Dr. Dre – raper i producent muzyczny. Kontynuując solową karierę swojego kolegi ze składu N.W.A (Niggaz Wit Attitudes), Ice Cube'a (którego nagrania takie jak *AmeriKKKa's Most Wanted*, *Death Certificate* czy *The Predator* stały się bardzo popularne i wpływowe), Dr. Dre wydał w 1992 roku album *Chronic*. Pochwała palenia marihuany oraz stylu życia postindustrialnego gangstera uczyniła z Dr. Dre i jego podopiecznych: Snopp Dogga i Warrena G czołowych przedstawicieli gangsta rapu. Jedną z inspiracji dla tego stylu muzycznego była między innymi wspomniana już wcześniej autobiografia Iceberga Slima oraz takie teksty popkulturowe, jak film Briana de Plamy *Człowiek z blizną* (1983) (Neal 2004, 377). Nacisk na *street life* oraz przemoc przypomina wizję getta rodem z kina blaxploitation. „Uliczna przemoc sprzedawała się tak dobrze, że pojawiła się cała rzesza imitatorów stylu z Compton w Kalifornii (skąd pochodzi gangsta rap), którzy nadużywali przemocy oraz przedstawiali ją w szokujący i przerysowany sposób, tak jak w przypadku Geto Boys, przypominających spotkanie *Shafta z Koszmarem z ulicy Wiązów*." (Neal 2004, 586). Muzycy tacy jak Snoop Dogg i 50 Cent to obecnie najjaskrawsze przykłady inspiracji postacią filmowego alfonsa, takiego, jakim przywołał go do masowej wyobraźni repertuar kina blaxploitation.

Ścieżki dźwiękowe do filmów blaxploitation były inspirowane tzw. *ghetto sound,* czyli „brzmieniem getta". Używając żywiołowych instrumentów smyczkowych, ksylofonu i trąbek, skali bluesowej połączonej z jazzową, stworzono brzmienie, które miało reprezentować tradycyjną muzykę afroamerykańską, esencję „czarności". Najważniejszymi artystami tworzącymi ten rodzaj brzmienia byli Marvin Gaye, Curtis Mayfield, Norman Whitefield, Leroy Hudson, Isaac Hayes. Przy tworzeniu *ghetto sound* muzycy zaproponowali nową wizję czarnej tożsamości i polityki. Getto stało się narzędziem społecznego protestu. *Ghetto sound* stało się główną inspiracją dla ścieżek dźwiękowych komponowanych na potrzeby filmów blaxploitation. Ponieważ ten gatunek filmowy z definicji traktował o tożsamości i strategiach oporu, to wspomniane brzmienie doskonale wpasowywało się, skupiając głównie na aspektach politycznych. Tytułowy temat z filmu Peeblesa wykonywany przez grupę Earth, Wind and Fire stał się symbolem walki i oporu, nierozerwalnie połączonym z postacią głównego bohatera filmu – seks-performera, który rozpoczyna krucjatę przeciwko rasistowskim, białym policjantom, przez których został brutalnie i niesłusznie pobity.

Jedną z hiphopowych grup, która podjęła próbę ustanowienia politycznego dyskursu wokół tego gatunku muzycznego, był Public Enemy. Lider grupy – Chuck D, wychowany pośród idei Czarnych Panter, powraca do atrakcyjnego dla miejskiej młodzieży w latach 60. pojęcia czarnego nacjonalizmu i próbuje ponownie wprowadzić go do muzyki hiphopowej. Public Enemy odwoływali się w swoich utworach do muzycznych motywów z kina blaxploitation. Jednym z nich był *Theme to Shaft* Isaaca Haysa do filmu *Shaft* Gordona Parksa z 1971 roku. Ścieżka dźwiękowa do tego filmu otrzymała Oscara, pierwszego, którym nagrodzono afroamerykańskiego kompozytora. Public Enemy użyli sampla z tego utworu w *Power to People* na swoim albumie z 1990 roku *Fear of a Black Planet*, który magazyn „The Rolling Stone" umieścił na swojej liście *500 Najlepszych Albumów wszechczasów* (http://www.rollingstone.com/music/lists/500-greatest-albums-of-all-time-19691231, 26.04.2011). Album ten zawierał także utwór o tytule *Brothers Gonna Work It Out*, który pierwotnie pojawił się na

ścieżce dźwiękowej do filmu blaxploitation – *The Mack*. Public Enemy wielokrotnie powracali do wykorzystywania ścieżek dźwiękowych z filmów blaxploitation na swoich późniejszych płytach.

Theme to Shaft to jeden z najchętniej samplowanych motywów muzycznych znanych z blaxploitation. Utwory z soundtracku do filmu *Shaft* były samplowane niezliczoną ilość razy, a sam *Theme to Shaft* pojawiał się u takich uznanych hiphopowych artystów, jak LL Cool Jay w Get Down, Jay-Z w *Reservoir Dogs* czy N.W.A w *100 Miles and Runnin'*.

Innym bardzo popularnym filmem gatunku był *Superfly* z 1972 roku, wyreżyserowany przez Gordona Parksa, który opowiadał historię dilera narkotykowego o nazwisku Youngblood Priest, który próbuje porzucić podziemny biznes. Soundtrack do filmu napisał wówczas niezwykle popularny muzyk, Curtis Mayfield. Album ten szybko stał się klasykiem soulu i funk, będąc obok Marvina Gaye i jego płyty *What's going on* jednym z pierwszych koncept-albumów w muzyce soulowej. Tematem przewodnim albumu było nadużywanie narkotyków oraz bieda panująca w czarnych gettach. Tytułowy utwór z tej płyty był samplowany między innymi przez Notoriousa B.I.G, Beastie Boys, Geto Boys czy rapera Nelly.

Muzyka do wspomnianego wcześniej filmu *Mack*, napisana przez Williego Hutcha, osiągnęła ogromny sukces komercyjny, samplowano ją w nagraniach hiphopowych ponad czterdzieści pięć razy. Wśród samplujących znaleźli się między innymi: LL Cool J (*Farmers Blvd. (Our Anthem)*, Dr. Dre (*Ra-ta-tat)*, Public Enemy (*Whole Lotta Love Goin on in the Middle of Hell*), 2 Pac (*Definition of a Thug N****)*, Jay-Z (*My 1st Song Remix*), Mathematics (*Pimpology 101*) czy 50 Cent w *Pimpin'* (*Part 2*).

Film blaxploitation bywa często utożsamiany z szowinistycznym i silnie zmaskulinizowanym wizerunkiem. Jednak gatunek ten przyczynił się również znacząco do pojawienia się zupełnie nowego modelu czarnej kobiecości. Aktorki takie jak Pam Grier i Tamara Dobson stały się ikonami czarnego kina akcji oraz pierwszymi afroamerykańskimi superbohaterkami. Szczególnie Pam Grier – grająca kobiety seksowne i silne – stała się wizytówką kina blaxploitation. Jej aktorskie kreacje zmieniły dotychczasowe postrzeganie Afroamerykanek, dla których ikona Grier stała się pierwszym i dużym krokiem ku emancypacji. Pojawienie się na dużym ekranie Pam Grier w roku 1973, było kamieniem milowym w przedstawieniach czarnych kobiet na ekranie – po raz pierwszy objawiły się szerokiej publiczności w rolach innych niż służebne (mamki, egzotyczne i inne). Dzięki takim kreacjom, jak w filmie *Coffy* (1973) czy *Foxy Brown* (1974) aktorka wpływała w znaczący sposób na młodsze pokolenie kobiet i stanowiła dla nich inspiracje. Raperki, takie jak Missy Elliot, Lil Kim, Salt'n'Pepa czy wreszcie Foxy Brown (która użyła pseudonimu postaci granej przez Pam Grier jako swojego scenicznego przezwiska), reprezentują model kobiecości zapożyczony właśnie z filmów blaxploitation, nazywany *Fly Girl*. Termin *Fly Girl* odwołuje się do kobiet ubranych w bardzo szykowne i drogie stroje, i zazwyczaj kuse, oraz używających mnóstwo kosztownej biżuterii i kosmetyków. Artystki, które rapują na amerykańskiej scenie hiphopowej, to silne osobowości, kobiety pewne siebie, wykorzystujące swój erotyzm jako siłę. *Fly girls* nazywają same siebie *bitches,* czyli „dziwki", co ma wskazywać na kobiecą siłę i niezależność, odwracając pierwotne znaczenie tego słowa. Subwersywny potencjał, kryjący się za tymi przedstawieniami, ma na celu dekonstrukcję dominującej ideologii, która spycha na margines czarny model kobiecości. Odwołując się do hasła „czarne jest piękne", raperki ubierają skąpe stroje, podkreślając swoje kobiece, typowo afroamerykańskie atuty, takie jak duże piersi, pośladki i uda.

W 1994 roku miał premierę siódmy film czarnoskórego reżysera Spike'a Lee pod tytułem *Crooklyn*. Mark Anthony Neal nazywa ten obraz przykładem postindustrialnej nostalgii, która ma swoje korzenie w transformacjach czarnego miejskiego życia w latach 70. *Crooklyn* stawia w centrum rodzinę, społeczność oraz przestrzeń

zamieszkiwaną przez Afroamerykanów. Lee odwołuje się do popularnych tekstów dekady lat 70., między innymi do popularnego programu telewizyjnego *Soul Train*, którego fragmenty przytacza, ale również poprzez ścieżkę dźwiękową do filmów z nurtu blaxploitation. Soundtrack do *Crooklyn* obok klasycznych utworów soulowych zawiera także piosenki napisane do filmów *Shaft* i *Superfly*. Ta ponowoczesna nostalgia unaocznia się między innymi w silnym powrocie do afroamerykańskich korzeni oraz tendencji do glamouryzacji getta i miejskiej biedy. Współczesna czarna młodzież również buduje swoją tożsamość w oparciu o ową nostalgię, próbując zrekonstruować społeczność, historię i pamięć, posługując się znanymi kulturowymi modelami znanymi z poprzednich dekad. Blaxploitation może być także źródłem parodii i dosłownej imitacji, jak w przypadku teledysku Ol' Dirty Bastarda – byłego członka wpływowej grupy hiphopowej Wu Tang-Clan. Artysta ten skomponował swój teledysk *Got Your Money* z fragmentów komedii blaxploitation pod tytułem *Dolemite* z 1975 roku. Muzyka została tam zsynchronizowana z ujęciami z filmu oraz za pomocą techniki komputerowej nałożono twarz rapera na ciało postaci z filmu – Rudy'ego Ray Moore'a. Bohaterem filmu jest czarny alfons-playboy, któremu przy pomocy prostytutek udaje się przechytrzyć białych skorumpowanych policjantów. Wybór *Dolemite* na inspirację dla wideoklipu nie był przypadkowy. W filmie tym Rudy Ray Moore recytuje afroamerykański rymowany wiersz – *The Sygnifying Monkey* – uznany za przodka współczesnego rapu (Demers 2003, 54). Artyście udaje się więc połączyć erę filmów blaxploitation ze współczesnym hip-hopem, umieszczając w teledysku bohatera, który rapował, zanim narodził się hip-hop. „Jeśli przypuszczalnym celem samplowania lat siedemdziesiątych jest definicja czarnej tożsamości, to ukrytym rezultatem tych zapożyczeń jest także reafirmacja muzycznego i kulturalnego rodowodu samego hip-hopu" (Demers 2003, 54).

BIBLIOGRAFIA

Celious K. A, Department of Sociology, University of Michigan, *How Bitch Became a Good Thing Or At Least Not That Bad*, http://www.rcgd.isr.umich.edu/prba/perspectives/fall2002/celious.pdf.

Demers J. (2003). *Sampling the 1970s in hip-hop*, „Popular Music" 22/1

Hall S. (1993). *What Is This Black in Black Popular Culture?*, „Social Justice" 20/1-2.

Hess M. (2007). *Is hip hop dead?: the past, present, and the future of America's most wanted music*, Westport.

Neal M. A, Forman M. (2004) *That's The Joint! The Hip-Hop Studies Reader*, New York.

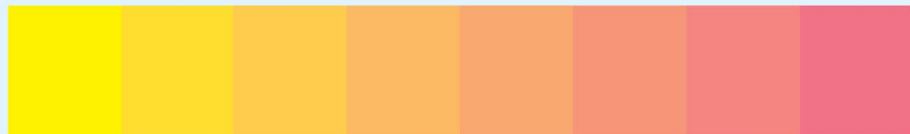
Rose T. (1994). *Black Noise: Rap Music and Black Culture in Contemporary America*. Hanover.

Quinn E. (2001). *Pimpin Ain't Easy. Work, and „Lifestylization" of the Black Pimp Figure in Early 1970s America* [w:] B. Ward (red.), *Media, Culture, and the Modern African American Freedom Struggle*, Gainsville.

Tindall G. B., Shi D. E. (2002). 2, Poznań 2002.

„Pojęcie remiksu jest (...) terminem, który pozwala przyjrzeć się przede wszystkim praktykom. Choć zachęca do nieustannych rekonfiguracji i redefinicji dobrze zadomowionych kategorii autora, tekstu i artefaktu, to każe zwrócić się ku działaniu. Pozwala zatem uchwycić performatywny rys kultury współczesnej, a jednocześnie jest narzędziem umożliwiającym badanie kultury w kategoriach opisowych, nie wartościujących. Jedną z jego istotnych zalet jest możliwość porzucenia modernistycznego myślenia w kategoriach rozróżniania (i nieuchronnego waloryzowania, bo często stanowi ono wręcz odruchową matrycę myślenia wielu humanistów) praktyk artystycznych oraz form kultury popularnej. Można potraktować remiks jako narzędzie, które pomaga w „przestrojeniu" aparatów analitycznych i wrażliwości badawczej, a zmiana punktu widzenia – jak wiadomo – pozwala dostrzec zarówno uwarunkowania patrzącego, jak i rzeczy wcześniej niedostrzegane."

fragment *Post-teorie i re-praktyki. Wprowadzenie do remiksu*



ISBN 978-83-933358-0-0

9 788393 335800

Rada Kół Naukowych Uniwersytetu Jagiellońskiego

Fundacja Liternet

Instytut Sztuk Audiowizualnych UJ

Medioznawcy